OFFICIEL. EXCLUSIF. NOUVEAU !

NUMERO 1
+ le DVD JOUABLE

XBOX

e Magazine Officiel X

XCLUSIF

- TUROK EVOLUTION
- GRAND PRIX 4
- LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
- PROJECT EGO

Soyez les premiers à les découvrir !

XCEPTIONNEL !

HALO

- LE MEILLEUR DES DOOM-LIKE
- ABSOLUMENT INCONTOURNABLE
- 10 PAGES DE TEST !

LE TEST QUI FAIT MAL

DEAD OR ALIVE 3

Le plus beau jeu de baston !

50 PAGES DE TESTS !

ODDWORLD : L'ODYSSEE DE MUNCH

MAX PAYNE

GENMA ONIMUSHA

PLUS !

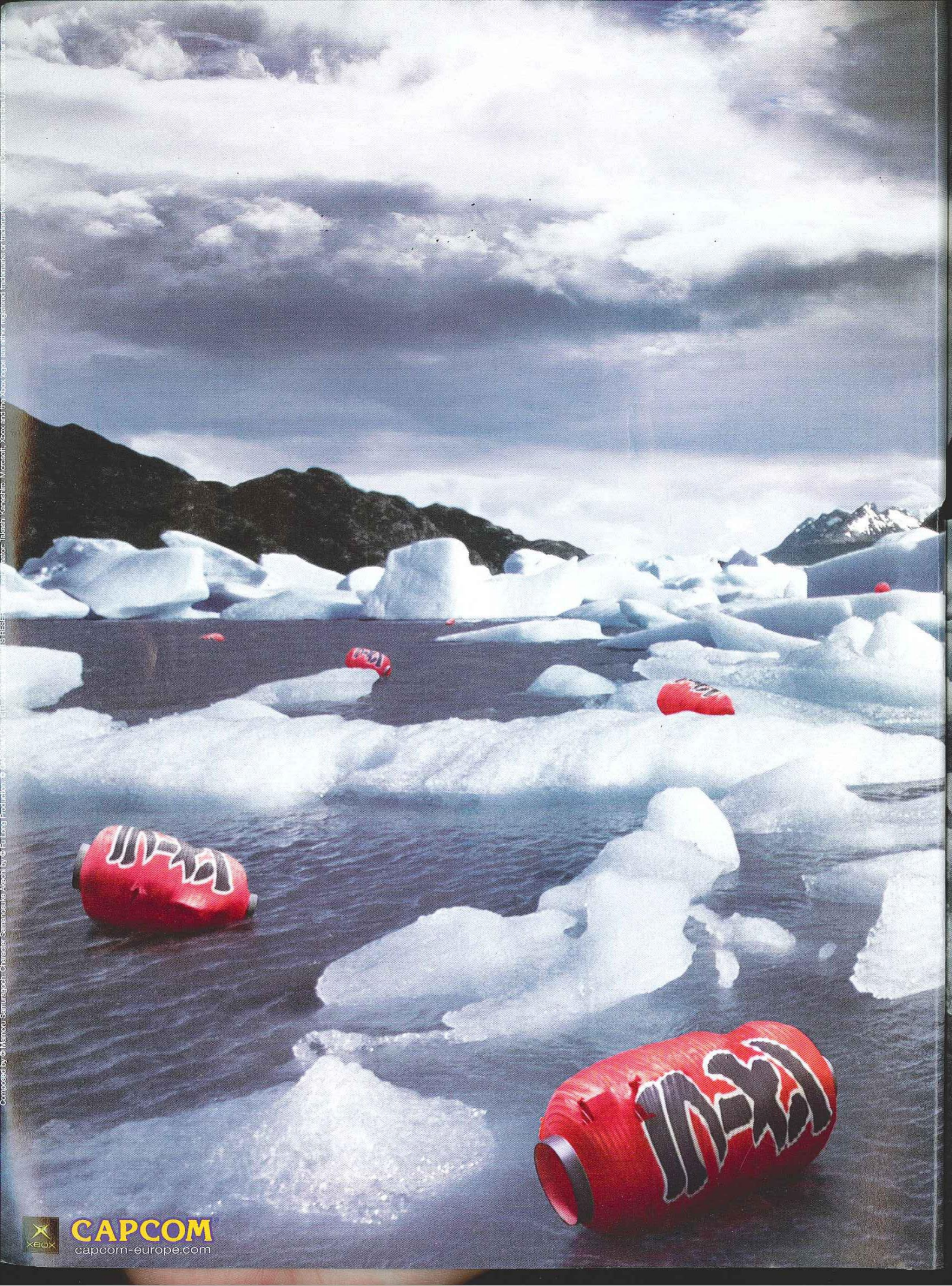
FUZION FRENZY / BLOOD WAKE
PROJECT GOTHAM / AMPED
DARK SUMMIT / MAD DASH...

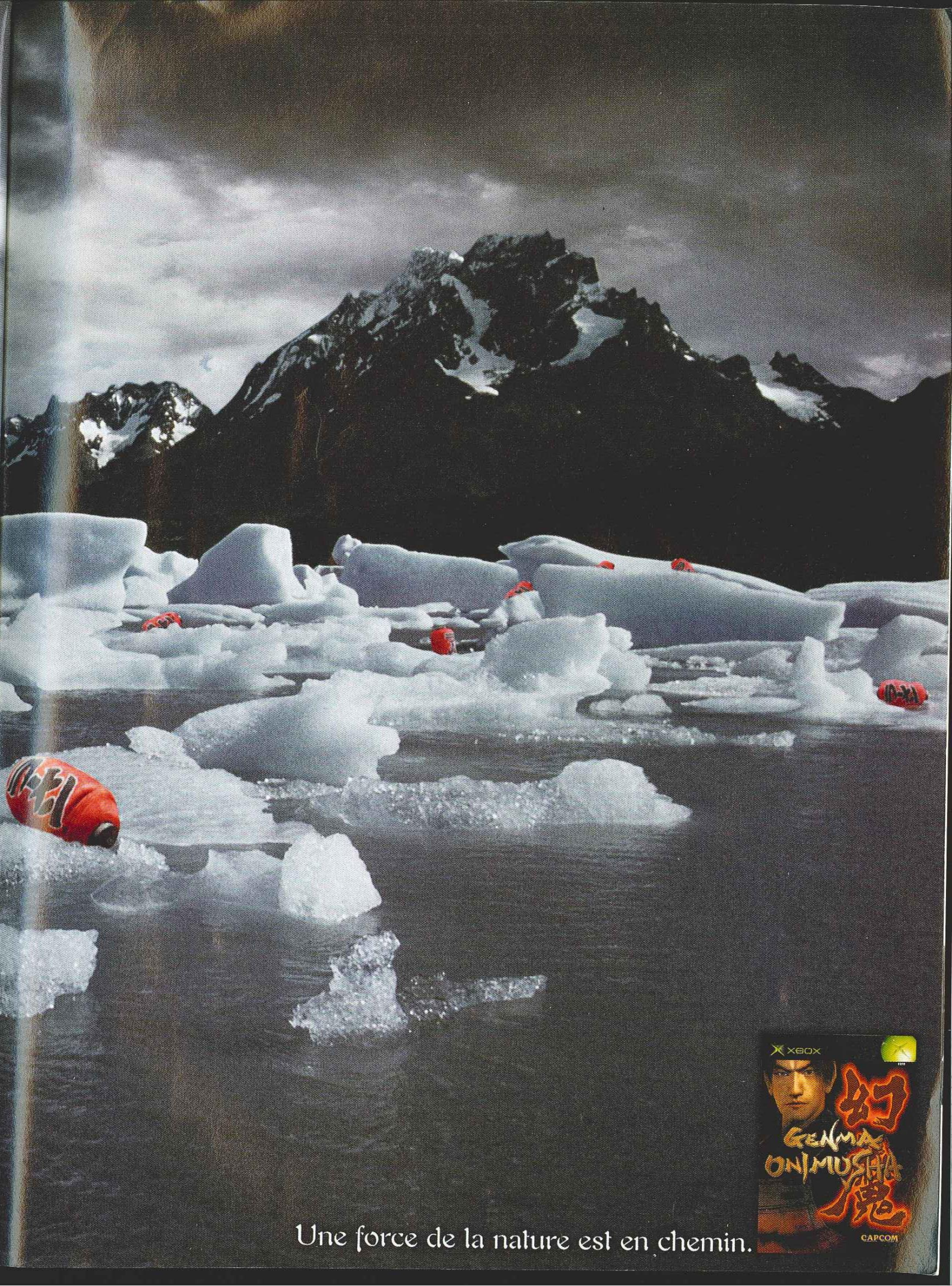
MATOS

LA CONSOLE & TOUS SES ACCESSOIRES PASSES AUX RAYONS X !

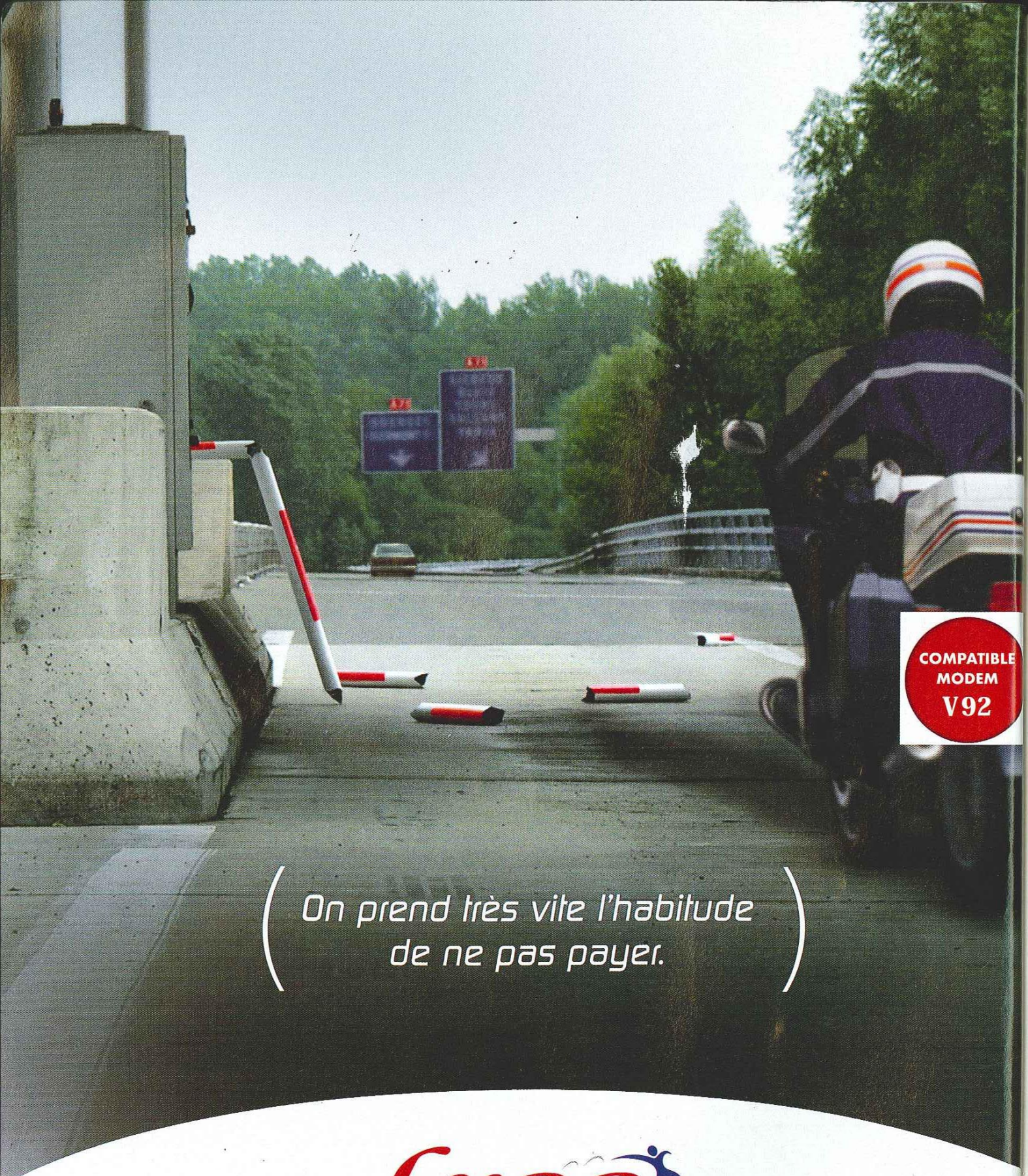
future france
Media with passion
MARS 2002
NUMERO 1

L 18702 - 1 - F: 8,99 €


CAPCOM
capcom-europe.com



Une force de la nature est en chemin.



free
La Liberté n'a pas de Prix

3144

1er fournisseur d'accès gratuit à Internet.

www.free.fr

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro un - Mars 2002

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul-Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directeur de la publication : Didier Macia
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Direction du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Premier rédacteur graphiste : Jean-Michel Sabatié
Rédacteur graphiste : Franck Moccozet
Première secrétaire de rédaction : Séverine Le Cochennec

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Hélène Anmela, Annick Chollat, Thomas Diouf, Lâm Hua, Maud Jardon, Nadine Jeanne, Nathalie Josso, Thierry Lanckriet, Jean-François Mariotti, Microscoop, Brice N'Guessan, Reyda Seddiki, Ludovic Tessier, Florian Viel.

REMERCIEMENTS
James Ashton et nos collègues Anglais et Américains des Officiels Xbox.

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Responsable trafic : Maguy Edouard (38 17, Maguy.Edouard@futurenet.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Huchard, Vincent Saulnier

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet (38 70), Bénédicte Hémery (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 45 750 euros. Siège social : 101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Publishing Holdings Limited

Président du directoire : Didier Macia
Directrice des magazines Business & Internet : Sari Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jean-Louis Capdeville
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique adjoint : Nicolas Cany

Distribution : MLP - Réassorts (uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse) : Plate-forme de Saint-Barthélémy d'Anjou - Tel. : 02 41 27 53 12 ; Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier : 04 74 82 63 04 - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne- Dépôt légal : 1er trimestre 2002 -
Copyright Future France 2001

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays.
The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

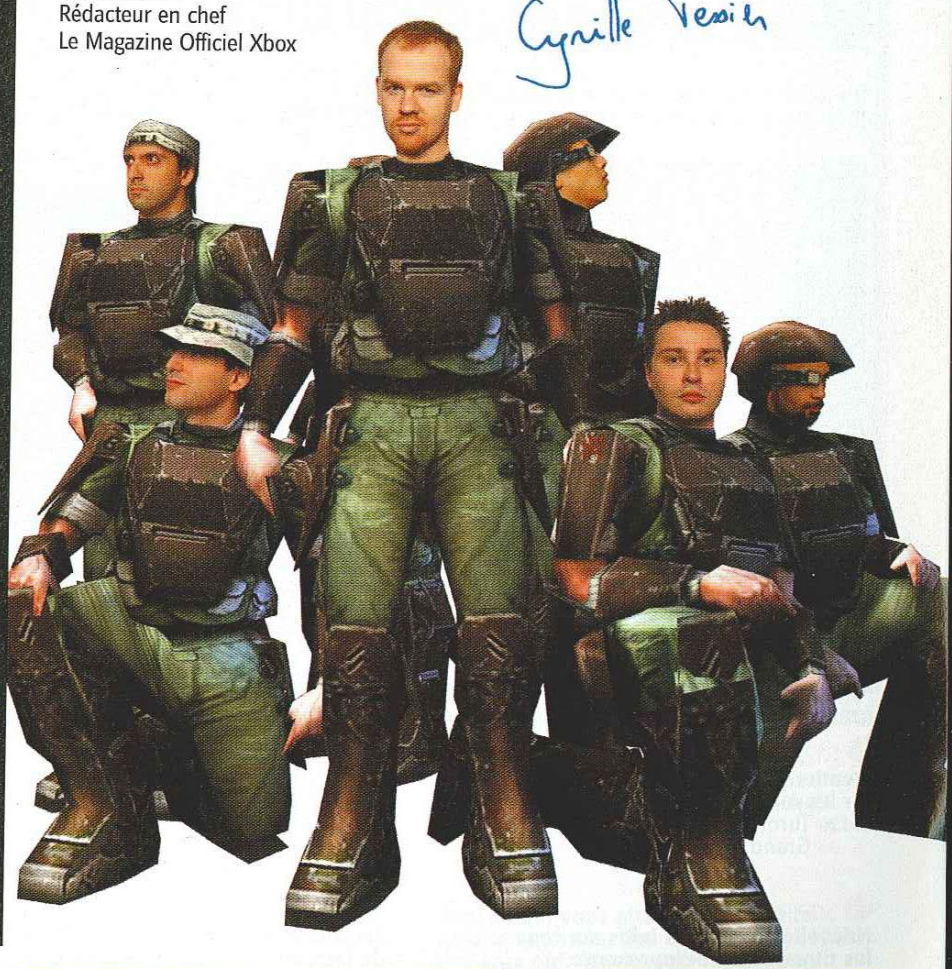
Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

BIENVENUE DANS LE PREMIER NUMERO DE L'OFFICIEL XBOX !

Je ne sais pas pour vous mais j'ai l'impression que ça fait des années que j'attends cette console, et enfin, elle est en France ! Pour vous préparer ce numéro, nous avons eu l'occasion de passer des heures et des heures sur la Xbox, et on a vraiment craqué. Le jour du lancement nous serons donc tous dans les magasins pour acheter les nôtres, ça c'est déjà une certitude. De mémoire de joueurs, jamais nous n'avions vu une console disposer à sa sortie d'autant de bons titres ! Alors certes, et vous le verrez dans nos tests, il n'y a pas que de l'excellent mais avoir une telle qualité et un tel choix dès le premier jour de vente est une chose unique. Et c'est n'est qu'un début ! Comptez sur nous pour vous faire découvrir chaque mois toute l'actualité, toutes les infos, tous les tests de jeux ou d'accessoires, toutes les aides de jeux, tous les développeurs, les sociétés et le monde qui gravitent autour de la Xbox. Nous voulons tout vous montrer, tout partager, vous accompagner dans l'aventure Xbox. Avec notre DVD et ses démos jouables, vous serez les seuls à pouvoir essayer tranquillement les jeux chez vous. Vous y trouverez aussi des vidéos des futurs titres et bientôt des niveaux supplémentaires ou des personnages en plus pour vos jeux.
Mais ce n'est pas tout ! Chaque mois nous organisons des tonnes de concours pour vous faire gagner autant de cadeaux, et il suffit souvent de participer pour gagner. Je termine en précisant que nous sommes en fait un peu plus qu'un mensuel, puisque vous nous retrouverez toutes les quatre semaines, à raison de treize numéros par an. Eh ! la Xbox méritait bien ça ! Alors bonne lecture et rendez-vous le 3 avril !

Cyrille Tessier
Rédacteur en chef
Le Magazine Officiel Xbox

Cyrille Tessier



Note : de gauche à droite et de haut en bas : Lieutenant Berrebi, Colonel Tessier, Sergent Brunet, Mercenaire Diouf, Mercenaire Mariotti et Mercenaire Hue.

SOMMAIRE MARS 2002

TUROK EVOLUTION & GRAND PRIX 4
Xclusif : deux hits en puissance.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
La quête ne fait que commencer.

PROJECT EGO
Un développement que nous allons suivre à la trace.

HALO
Un jeu exceptionnel pour une console exceptionnelle. 10 pages pour vous expliquer pourquoi *Halo* est GRAND.

DEAD OR ALIVE 3
Le plus beau jeu de baston détaillé dans un test complet et un paquet de combos dévastateurs pour humilier vos potes.

ODDWORLD

GENMA ONIMUSHA

MAX PAYNE

GOTHAM

MATOS
La console décortiquée et les accessoires exposés au grand jour.

XCLUSIF
Premier regard, premières images sur les meilleurs jeux de demain.

- Turok Evolution p.10
- Grand Prix 4 p.14
- Yager p.22
- Soulcalibur 2 p.24
- Conflict : Desert Storm p.24
- Vexx p.26
- Unreal Championship p.28
- Deadly Skies p.36
- Batman Revenge p.38
- RalliSport Challenge p.40
- ESPN Winter Games p.42
- Cel Damage p.44

XPRESS
Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement.

- The Thing p.19
- Hunter : The Reckoning p.20
- Commandos 2 p.22

XPERIMENTATION
Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement. Les points forts et le choses à revoir.

- Wreckless p.32
- Tony Hawk 3 p.34

X FILES
Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.

- La Xbox en bref p.46
- Les accessoires p.56

SOMMAIRE MARS 2002

XPERTISE
Toutes les sorties testées en toute impartialité

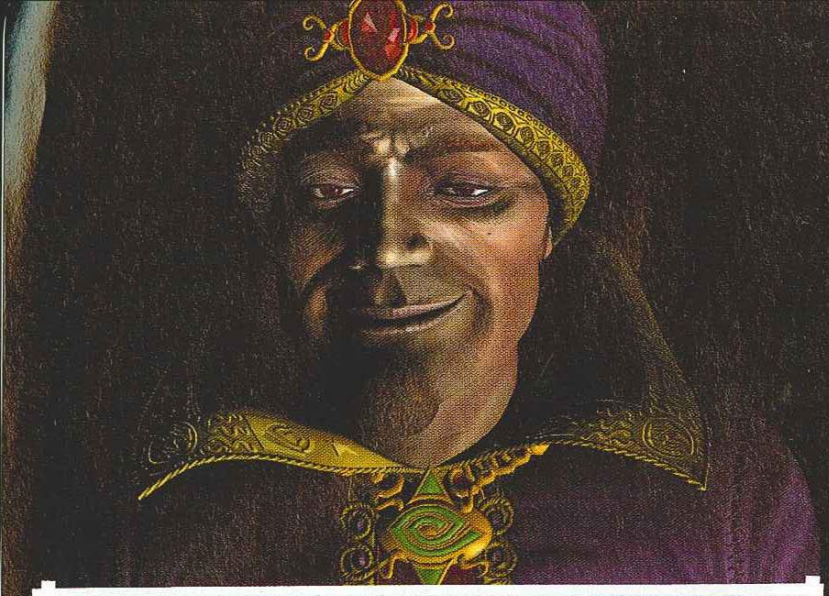
» Halo p.68
» Oddworld p.78
» Dave Mirra BMX 2 p.86
» Genma Onimusha p.88
» TransWorld Surf p.92
» Max Payne p.94
» Dead or Alive 3 p.98
» Fuzion Frenzy p.106
» Dark Summit p.108
» Project Gotham Racing p.110
» Mad Dash Racing p.118
» Amped p.120
» Blood Wake p.126

PROJEXION PRIVEE
Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. p.132

XPRIMEZ-VOUS
La rubrique courrier qui vous est à 100 % dédiée. p.138

RAYON X
Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox que vous avez acheté. p.140

LE DVD JOUABLE
Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos et des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché. p.146



NVIDIA - audio et

NVIDIA est la société qui optimise les effets audio et vidéo de l
C'est notre GPU (unité de traitement du graphisme ou processeu
Le GPU de la Xbox™ calcule à lui seul un TRILLION d'opérations pa

Les meilleurs graphique

Lissage

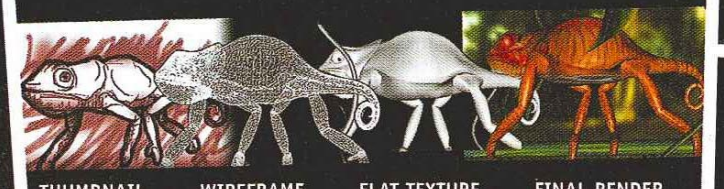
Un moniteur, ou un écran de télévision, affiche les images à l'aide de pixels. Il lui est impossible de tracer une ligne diagonale parfaite sans qu'elle ne présente un effet d'escalier. Etudiez l'image de gauche, elle présente des dentelures. Regardez maintenant celle de droite. En ajoutant des pixels en dégradé au bord de cet effet d'escalier, nous sommes en mesure de réduire cet effet indésirable, de manière à créer une image plus homogène et plus réaliste.

Allumez la lumière !

La scène de gauche ne semble pas réelle. C'est comme si elle était éclairée par une source lumineuse unique, de manière égale, non réaliste.
L'image de droite est éclairée par plusieurs sources, ce qui génère des ombres qui lui donnent plus de substance et accentuent son réalisme.
En outre, la source de lumière bouge et affecte différemment les surfaces et textures (leur fusion en vue de créer des réactions crédibles sur les surfaces est un processus très difficile), ou du moins c'est ce que vous verriez si vous aviez la Xbox™.

Textures

Dans la vie, les personnes portent des vêtements, les animaux de la fourrure et les oranges ont une peau granuleuse. Ce sont ce que l'on appelle des textures, elles-mêmes constituées par des pixels. Les pixels peuvent ressembler à un ensemble de blocs accolés, auxquels nous appliquons des filtres qui homogénéisent l'image pour la rendre plus réaliste.



Rendering

Dans les films, au cinéma, les images sont pré-calculées, mais il est parfois nécessaire de travailler un jour complet pour calculer une seule séquence d'une seconde. Un GPU ne dispose que de 1/60ème de seconde pour calculer chaque trame. Il vous faut donc posséder la technologie capable d'effectuer ce rendu à de très hautes vitesses.

Optimise les effets vidéo de la Xbox™

ox™. Nous fournissons en partie la technologie qui se trouve à l'intérieur de la console Xbox™, afin d'insuffler la vie dans tous vos jeux.
aphique) qui opère les millions de calculs nécessaires à la création des mondes 3D.
conde, ce qui demanderait une heure à l'ensemble de la population mondiale. Et cela ne s'applique pas qu'au graphisme...

Le meilleur du son

NVIDIA ne se contente pas de traiter la technologie graphique de la Xbox™. Toute l'audio est fournie par NVIDIA via une unité de traitement sonore (APU ou processeur audio). La technologie APU de NVIDIA constitue une innovation de plus sur le marché, qui permet à la Xbox de devenir la première console de jeux à prendre en charge le son Dolby Digital 5.1™ calculé en temps réel. Les joueurs pourront ainsi connecter leur Xbox sur des systèmes compatibles avec le Home Cinema et profiter des effets sonores dans un véritable espace 3D, conçu pour vous immerger totalement dans un un univers sonore inégalé.

L'APU vous apportera tout simplement une puissance sonore supérieure à toutes les autres consoles. Les jeux Xbox seront désormais aussi puissants au niveau sonore qu'au niveau graphique.

www.nvidia.fr

NVIDIA

© Copyright NVIDIA 2002. NVIDIA, le logo NVIDIA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays. Les autres marques et produits cités sont des marques déposées de leur propriétaires respectif. mano/Le Mans

EXCLUSIF

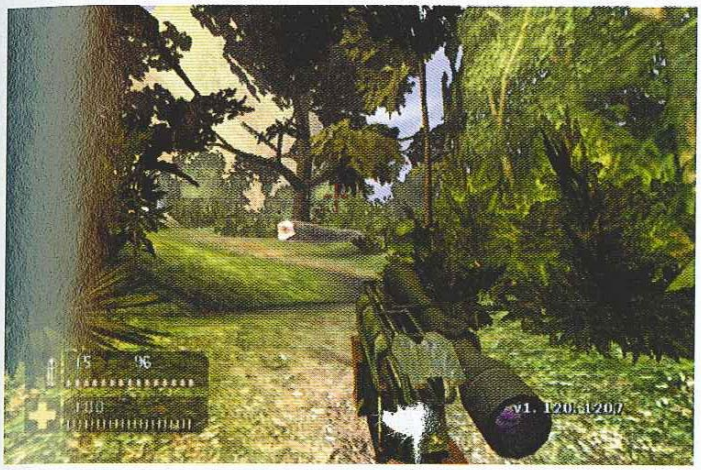
TUROK EVOLUTION

Acclaim mijote un jeu de tir qui a l'ambition de nous faire oublier *Halo*... Et qui en a le potentiel !

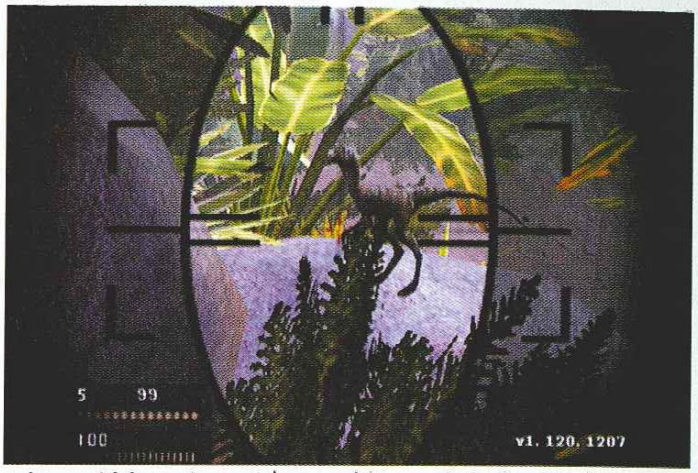
REDACTEUR : **FRED**

INFOS
DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **SEPTEMBRE 2002**

« *L'évolution est un phénomène violent. Il faut évoluer ou mourir !* ». Le pitch du prochain grand doom-like de la Xbox met tout de suite dans l'ambiance : *Turok Evolution* ne fera pas dans la dentelle. Il faut dire que ce titre est développé par le studio texan de Acclaim, basé à Austin. Le Texas, c'est un peu la capitale mondiale du FPS : *Quake*, *Doom*, *Wolfenstein*, pour ne citer que les plus célèbres, ont été conçus et programmés dans les mornes plaines torrides de l'état le plus country des Etats-Unis. Gun culture au quotidien ou effets secondaires de résidus de pétrole dans l'atmosphère, nul ne le sait, mais le triangle Austin-Houston-Dallas bénéficie du quasi-monopole mondial de la production de jeux de tir. Après avoir enflammé les pads de la N64 (avec plus ou moins de bonheur selon les épisodes), l'Indien énervé reprend du service pour la cinquième fois ! Le studio a revu ses ambitions à la hausse : *Turok Evo* se veut être le meilleur FPS du marché. L'équipe de David Dienstbier, créateur de la saga, travaille depuis maintenant plus de deux ans sur ce projet. Un projet qui, de prime abord, ne semble pas si excitant que cela. Car, après la claque *Halo*, qui va relever la barre, ne serait-ce que d'un cran ? Mais quelques minutes de jeu, sur une version bêta qui plus est, ont suffi pour changer notre regard et nous convaincre du potentiel effarant du titre.



↑ Les sous-bois luxuriants abritent souvent de mauvaises surprises...

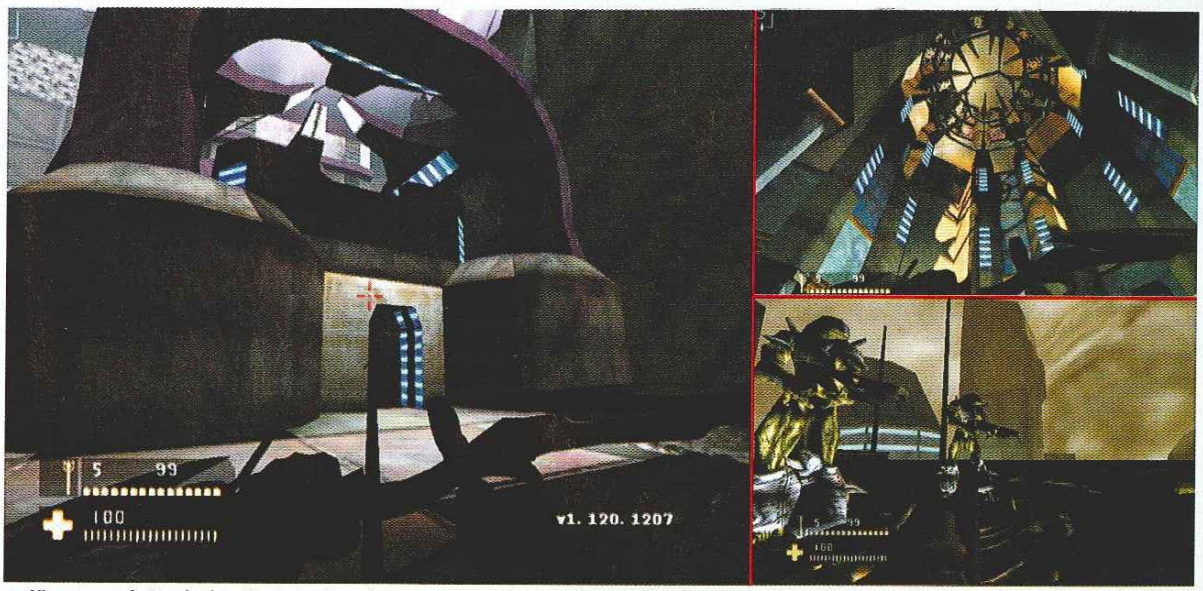


↑ La capacité de grossissement du zoom plaira aux adeptes du sniping !

XTRA

Le jeu inclura des séquences de vol à dos de ptérodactyle. Le gameplay deviendra alors semblable à celui de *Panzer Dragoon* de Sega, un jeu révéré par l'équipe de développement.

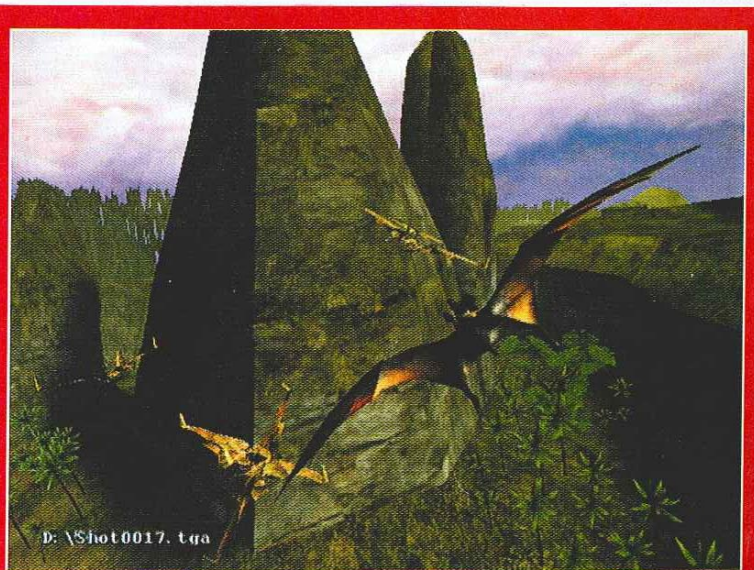
Malgré le nombre relativement restreint de polygones sur les ennemis (un peu plus de mille), l'aspect graphique surprend par sa qualité. Les niveaux feront alterner environnements urbains, intérieurs et jungle afin d'éviter toute sensation de lassitude au joueur en Solo.



↑ Y'a pas que la jungle dans la vie ! De nombreux niveaux se dérouleront dans des cités futuristes à l'architecture tortueuse.

LE GAMEPLAY

Dès le premier niveau, on reconnaît instantanément le style visuel propre aux *Turok* : des gros flingues, une grande forêt tropicale et des dinosaures agressifs à exterminer à la chaîne. Devant une telle débauche de polygones, le moteur graphique de Acclaim laisse béat d'admiration.
De mémoire de joueur, jamais une jungle ne nous a paru aussi luxuriante ! Chaque buisson, arbre ou branche est animé individuellement, créant une impression de vie encore jamais vue. Comme dans un véritable écosystème, chaque élément influe sur les autres. Si vous rampez et frôlez par mégarde un bosquet, celui-ci frémit. Ce qui peut attirer l'attention des créatures environnantes. Chaque objet bénéficie d'un poids et d'un coefficient de friction individuel, incorporant dans le jeu des réactions physiques réalistes. Un système qui n'est pas aussi superflu qu'il en a l'air dans un univers où il est possible de casser quasiment tout et de produire des réactions en chaîne parfois surprenantes... Pour vous donner une idée, procurez-vous le film *Predator* et admirez la séquence où Dutch Schaefer et ses hommes déboisent un hectare de forêt à la Gatling. *Turok Evo* vous proposera de réaliser le même genre d'exploits, les dangers pour l'environnement en moins.
Les impacts marquent chaque centimètre de surface solide, les feuilles volent, les arbres s'effondrent... Du jamais vu !



↑ Les séquences à la *Panzer Dragoon* offriront un gameplay totalement différent.

■ **Ridicule :** le titre de dinosaure le plus pathétique du monde est détenu par Denver ! Ce gentil reptile skater a fait la joie des enfants dans les années 1990. Depuis, on a perdu sa trace...

CADILLACS & DINOSAURS

Intéressons-nous maintenant à la faune. Outre les papillons, lézards et perroquets qui peuplent toute forêt digne de ce nom (et qu'il sera possible de martyriser en cas de crise de sadisme !), des hordes de dinosaures sauvages errent dans ces verts pâturages. Pour leur petit cerveau reptilien, vous représentez un amuse-gueule. Eradiquer deux ou trois raptors passe encore, mais éliminer un T-rex quinze fois plus haut que vous sera un challenge assez corsé qui deviendra, hélas, vite banal ! Pour animer des créatures allant de l'insecte au brontosaure, Acclaim a utilisé un soft de motion capture employé notamment dans *Le Seigneur des Anneaux*. Quelques graphistes sous perfusion de *Jurrasic Park III* pendant des mois, de grosses bécanes pour calculer les renders, et le résultat frise la perfection. Les gros reptiles bougent avec souplesse et finesse et c'est un vrai plaisir de les contempler se mouvoir dans les sous-bois.
L'IA, au stade embryonnaire s'annonce comme l'une des plus futées du moment. Travail en équipe, réactions adaptées aux situations, peur, colère... le comportement des ennemis de *Turok* n'en finira pas de vous surprendre !

↑ Certains dinosaures sont réellement gigantesques tels ce pacifique diplodocus.

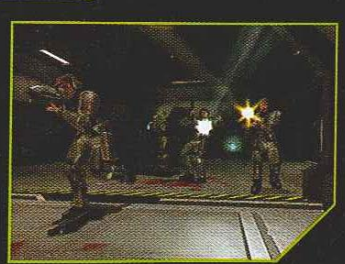
GROS CALIBRES

Pour hacher menu tout ce beau monde à sang-froid, *Turok* utilisera un immense arsenal, créé par un gun designer français, David Levy. Notre compatriote s'est visiblement éclaté dans son travail et a conçu des outils de destruction originaux tant dans leur forme que dans leurs effets. L'arc envoie des flèches empoisonnées. Si vous touchez une créature humanoïde, elle prendra la fuite, se mettra à genoux quelques mètres plus loin avant de vomir tripes et boyaux, et finalement décédera. Encore plus sournois, un drone arachnéen permettra d'infiltrer à distance les positions ennemies et d'attirer les adversaires grâce à un leurre auditif. Mieux encore : il sera possible de tirer ou de libérer un nuage de gaz toxique ! Le pistolet de base, le shotgun et le canon rotatif disposent de tirs secondaires dévastateurs.

↑ La conception des armes a été travaillée avec un soin maniaque : admirez ce souci du détail.

■ **Croquis :** David Levy, directeur artistique du jeu, possède un site Web présentant des extraits de son travail. Allez faire un tour sur **www.telinco.co.uk/deel99/** et y découvrir les croquis préparatoires de *Turok*.

LE DERNIER ESPOIR DE L'HUMANITÉ, C'EST VOUS.



XBOX

BUNGIE

Les Covenants, une coalition d'extraterrestres sanguinaires, ont décidé d'anéantir notre bonne vieille humanité. Vous disposez d'un arsenal d'armes et de véhicules pour éradiquer cette vermine, mais ne comptez sur aucune pitié, sur aucun renfort: votre dernier espoir, c'est vous. Préparez-vous au combat. Préparez-vous à Halo.

www.xbox.com/fr/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™*

*JOUEZ PLUS. JOUEZ A HALO™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Halo et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms des autres sociétés et produits sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.

GRAND PRIX 4

C'est certainement le simulateur de Formule 1 le plus réaliste qui soit... Revivez la saison 2001 en tant que pilote !

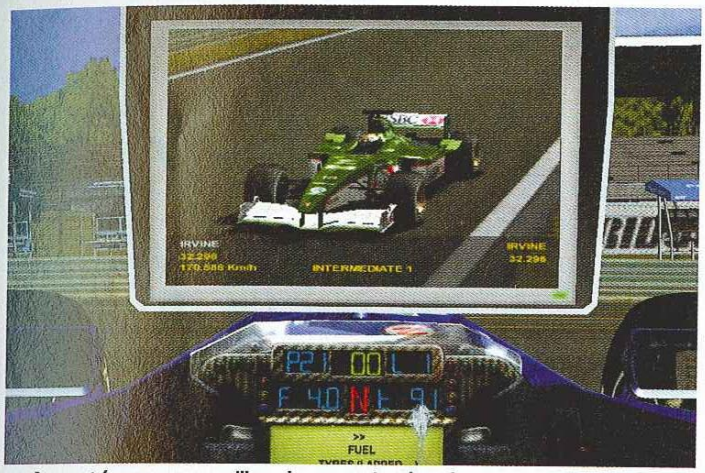
PILOTE D'ESSAI : **JUAN FREDO MONTOYA**

INFOS
DEVELOPPEUR : **SIMERGY**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
GENRE : **COURSE**
JOUEURS : **2**
SORTIE : **JUIN 2002**

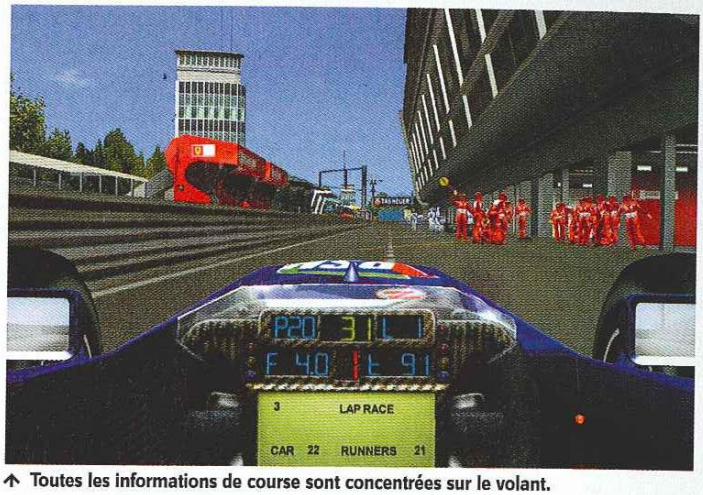
Plus qu'un jeu, un mythe ! Cela fait plus de dix ans que la série des *Grand Prix* est adulée par les passionnés de sports mécaniques. Avec son modèle physique d'une précision extrême et une modélisation des circuits frisant le maniaque, *Grand Prix 4* saura s'imposer comme la prochaine référence en simulation de F1. Geoff Crammond, créateur de la légende sur PC, s'est lancé depuis quasiment vingt ans dans une quête : réaliser le meilleur jeu de monoplace du monde. Aujourd'hui, la puissance de calcul des machines et sa relation privilégiée avec l'équipe Arrows lui ont, semble-t-il, permis d'atteindre son Graal, au vu du léger sourire qui éclaire le visage de ce sérieux quadragénaire anglais (un peu misanthrope...) Dans le studio, niché aux alentours de Bristol, l'atmosphère est industrieuse : on remarque des morceaux d'ailerons, des plaquettes de frein ou des visières de casque sur les bureaux. La moyenne d'âge des programmeurs (la trentaine) tranche avec la norme : ces gars-là ressemblent plus à des ingénieurs en *friday wear* qu'à des concepteurs de jeux. N'ayez crainte, leur bébé s'annonce fun ! *GP 4* possède une flexibilité qui pourrait bien être la clef de son succès.

Les pilotes débutants, en deux pressions de bouton, pourront aller disputer une course sans voir l'ombre d'un menu de réglage ou de paramétrage de jeu. Les pros du pot auront, eux, toute latitude pour régler des dizaines de paramètres à travers une arborescence complète. L'aérodynamisme de la F1 se réglera au degré près (ailerons, museau...) et le même souci de minutie se retrouvera également dans la partie mécanique (régime moteur, étalonnage...). A noter la possibilité de bénéficier d'assistances à la conduite : antipatinage, ABS, contrôle de direction et même matérialisation de la trajectoire, idéale sur la piste. Quelques tours de circuit à bord d'une voiture (nous avons tourné sur la Williams-BMW de Ralf Schumacher) révèlent un comportement vif et pointu

L'Américain : c'est le surnom du rédacteur en chef de nos voisins de *PSM2*. Ancien pilote, Laurent Deheppe est « *vite, tartine et part en sucette* ». Néanmoins, on le remercie pour ses précieux conseils !



↑ Avec cet écran, vous surveillerez la progression des adversaires avant de vous lancer.



↑ Toutes les informations de course sont concentrées sur le volant.

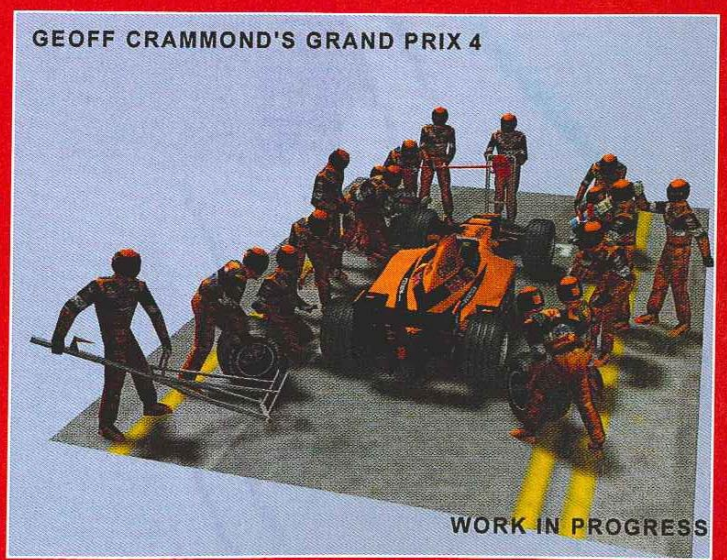
↑ Le châssis et les réglages moteur des F1, ainsi que les performances de l'écurie, sont basés sur les statistiques de la saison dernière.

XTRA

GPAEDIA : sous ce nom barbare se cache en fait une véritable encyclopédie de la F1. Biographie des pilotes, records établis sur les circuits, suggestions de réglages ou de stratégie : cette copieuse base de données est destinée à familiariser le joueur avec la mécanique. En utilisant ces informations, vous pourrez régler la voiture idéalement pour chaque circuit. Une option indigeste de prime abord mais indispensable pour qui voudra jouer de toutes les finesses du jeu.

PIT STOP

Les mécanos de chez Arrows se sont prêtés au jeu de bonne grâce : pendant trois jours, un squad complet est passé au grill de la motion capture dans un studio situé à Sheffield. Les dix-huit personnes composant un *pit crew* s'animent à l'écran, déployant cette chorégraphie maîtrisée qui caractérise les vrais professionnels. Lorsque vous rentrerez dans les stands, vous aurez l'impression d'être une star, avec tous ces mécanos aux petits soins... Mais qui peuvent hélas commettre des erreurs ! Et vous verrez le même spectacle devant les autres garages.



↑ Là aussi, tout est conforme à la réalité, de la gestuelle aux combinaisons de travail. Un perfectionnisme incroyable on vous dit !

Précision : Geoff Crammond est tellement perfectionniste qu'il demande à ses programmeurs de prendre en compte la composition du terrain sous le tarmac pour calculer les modifications dues à la température.

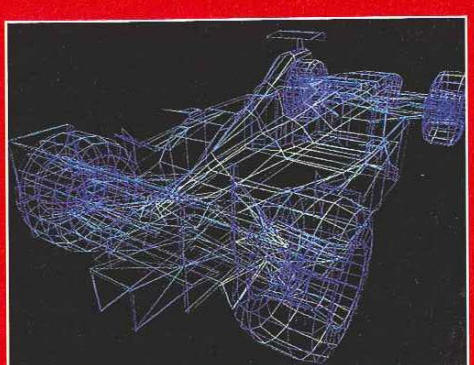
↑ Les volants des F1 dans *GP4* ont l'air bien complexes... Mais dans la réalité ils le sont encore plus : il manque ici tous les « switch ».

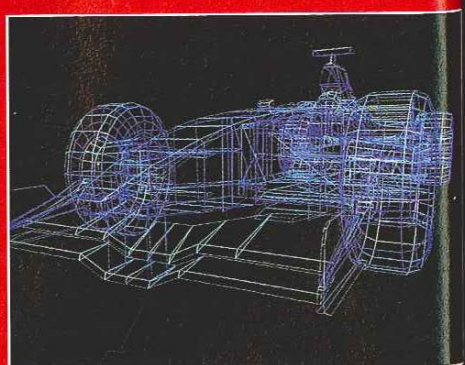
et une sophistication extrême des physiques. Lorsque la caisse décroche, les tête à queue se comptent à la demi-douzaine et, pour une fois, la F1 ne reste pas plantée abruptement dans le sable, mais continue son incontrôlable trajectoire. C'est peu de dire que *GP 4* est une merveille, un festival pour la pupille, un orgasme pour la rétine... Bump mapping dans tous les coins, ombres dynamiques, gestion des collisions poussée à l'extrême, motion capture des mécaniciens dans les stands, climat variable (mention spéciale pour les courses sous la pluie...), pistes se salissant au fil des tours (marques de gomme sur les trajectoires, débris permanents...). C'est un nirvana de polymère et de métal qui attend les passionnés de F1.

Geoff Crammond et son team travaillent depuis de nombreuses années avec l'écurie Arrows. Une relation de confiance s'est établie entre les développeurs et le staff : les ingénieurs mettent à disposition des kilomètres de graphiques de télémétrie qui servent ensuite à réaliser le set-up des F1. Tout est alors supervisé et testé sous l'œil vigilant de Crammond. Enrique Bernoldi, pilote Arrows, a apporté son expérience aux programmeurs, notamment pour la mise au point des réglages et du comportement routier. Autre point crucial : les pistes. Simergy s'est procuré des relevés GPS et de l'imagerie satellite et, en recoupant ces données, a pu recréer les circuits au mètre près. La moindre imperfection de la piste est ainsi retranscrite et l'impression de relief (car tous les circuits ne sont pas plats, comme par exemple sur Suzuka !) étonne... La partie stratégique des Grands Prix est également présente, avec la possibilité de définir le nombre d'arrêts et surtout de bénéficier de communications permanentes avec les stands. Bougie sur le gâteau, la Xbox accueillera un mode deux joueurs en écran partagé visuellement aussi splendide qu'en solo !

CRAZY POLY

Les développeurs n'ont pas été avares en polygones, comme vous pouvez le constater ! Plus de 3 000 faces pour modéliser un châssis, pneus non compris ! Les mécanos des stands sont composés de 394 polygones chacun et, pour les pistes, aucun chiffre n'a été avancé mais on peut légitimement parler de centaines de milliers... Quant aux circuits, c'est champagne, on s'y croirait. Toujours est-il qu'aucun pop-up n'est venu troubler notre bonheur pendant nos tours de chauffe, et ce avec vingt et une autres F1 présentes à l'écran.





↑ 3D Studio Max a servi d'outil de travail pour la modélisation de la totalité des éléments de jeu.

Reanimator : vous pourrez piloter feu les voitures bleues de chez Prost Grand Prix ! Tentez de décrocher le titre suprême pour la dernière participation de l'écurie sur les circuits... Amen !

DEUX HÉROS VALENT MIEUX QU'UN.

XBOX

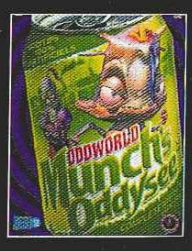
ODDWORLD INHABITANTS

EXCLUSIVE XBOX

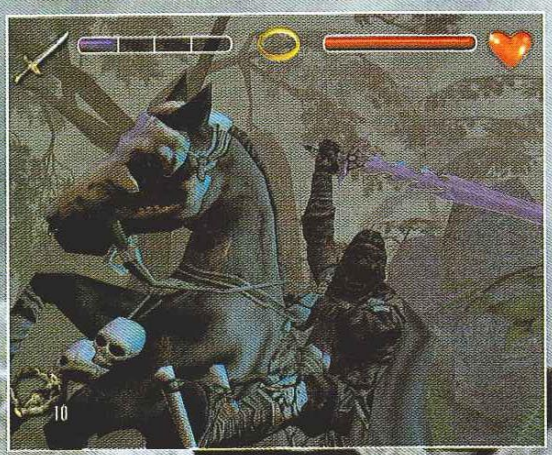
Oddworld est en crise : le capitalisme sauvage, l'exploitation animale, la destruction de l'environnement. Aujourd'hui, les derniers survivants de votre race sont menacés. L'heure de la révolte a sonné. Rejoignez Munch et Abe dans leur lutte contre les tyrans industriels. Oddworld à besoin de vous!

www.xbox.com/fr/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™*



*JOUEZ PLUS. JOUEZ A ODDWORLD™ © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. © 2002 Oddworld Inhabitants, Inc. Tous droits réservés. Le logo Oddworld et Oddworld: Munch's Oddysee sont des marques déposées ou des marques commerciales de Oddworld Inhabitants aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.



DEVELOPPEUR : **WXP** / EDITEUR : **UNIVERSAL INTERACTIVE** / SORTIE : **2e TRIMESTRE 2002** / JOUEUR : **1**

LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

Mieux vaut s'adresser directement au Seigneur qu'à ses saints.

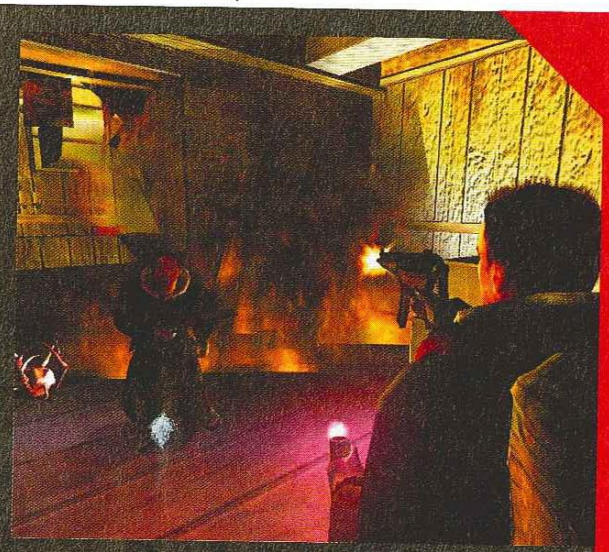
Le monde du jeu vidéo ne compte plus les milliers de softs au background médiéval fantastique. Combien de donjons ont été foulés par les bottes d'aventuriers téméraires ? Combien de dragons millénaires ont péri sous leurs coups puissants ? Tous ces univers découlent, en grande partie, de l'œuvre majeure de J.R.R. Tolkien. Si Electronic Arts s'est assuré dernièrement les droits du film pour une adaptation en jeu vidéo, Universal Interactive détient ceux des romans mythiques. Depuis plusieurs mois, le studio WXP planche sur un développement Xbox de l'épopée de Frodon et de *La Communauté de l'Anneau*. Les premières ébauches de jeu s'orientent visiblement vers un gameplay action/aventure avec une touche de RPG. Le personnage que vous choisirez d'incarner influera directement sur les types d'action à effectuer ; plus orienté plates-formes et discrétion avec Frodon, plus ciblé combats avec Aragorn, Gandalf, quant à lui, réglera les problèmes par astuces avec un petit supplément d'effets pyrotechniques. Les autres membres de la communauté viendront vous prêter main forte à la demande et vous épauler dans vos combats contre gobelins, trolls et surtout contre les terribles Nazguls.

VERS MORDOR

L'équipée se met en route du côté de **www.lotr.com**

Vidéo : le DVD du *Seigneur des Anneaux* (le film sorti fin 2001) devrait être disponible vers le mois de juin.

XBOX
Le magazine officiel Xbox



THE THING

DEVELOPPEUR : **COMPUTER ARTWORKS** / EDITEUR : **U.I.**
SORTIE : **RENTREE 2002** / JOUEUR : **1**

IL SE PASSE DES CHOSES BIZARRES SUR XBOX ! PREPAREZ-VOUS A TREMBLER !

Depuis le succès mondial de *Resident Evil*, les survival horror ont la côte. Le public du jeu vidéo est aujourd'hui plus âgé qu'auparavant et il aime se faire peur. Quelle meilleure licence que le film *The Thing* de John Carpenter pour planter le décor de l'aventure. L'action se déroule quelque temps après la fin du long métrage. Une nouvelle équipe tente de comprendre ce qui s'est passé dans cette base du pôle Nord où Kurt Russel et ses malheureux collègues se sont retrouvés coincés avec un extra-terrestre. Une entité fourbe et métamorphe, capable de prendre l'apparence de n'importe quel être vivant (ou mort d'ailleurs). Bonjour l'ambiance...
Au bout de plusieurs heures, plus personne ne se fait confiance. La paranoïa s'installe, laissant peu de chance à la réflexion et à l'organisation d'une contre-attaque. C'est dans ce contexte hypertendu que les développeurs de Computer Artworks vont tenter de vous plonger dès le mois de septembre.

POUR MIEUX COMPRENDRE LA CHOSE
Il suffit de la pister jusqu'à **www.artworks.co.uk**

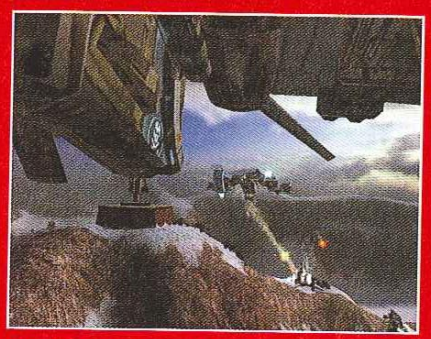
Sommaire

BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE
Un des meilleurs jeux de rôle PC remis à la sauce console avec talent. p. 20

HUNTER : THE RECKONING
Pas de répit pour les zombis. La chasse continue... p. 20

COMMANDOS 2
L'équipe de Pyro Studio ouvre la console à un nouveau genre. p. 22

YAGER



Un jeu qui va vous empêcher de lorgner vers *Rogue Leader*. p. 22

SOULCALIBUR 2
Les héros de Namco reprennent du service. Ressortez les haches et les katanas. p. 24

CONFLICT : DESERT STORM
Une escouade des S.A.S. qui compte bien aller tirer les moustaches de Sadam. p. 24

VEXX

Un nouveau héros chez Acclaim pour un jeu de plates-formes haut en couleur. p. 26

UNREAL CHAMPIONSHIP
Ca vous tente de jouer à 32 en réseau ? p. 28

PROJECT EGO
Sans conteste l'un des plus gros projets en développement sur Xbox. p. 30

■ **C'est pour quand ? :** *Galleon*, le fameux projet des créateurs de *Lara Croft* a été repoussé une fois de plus à la rentrée prochaine.

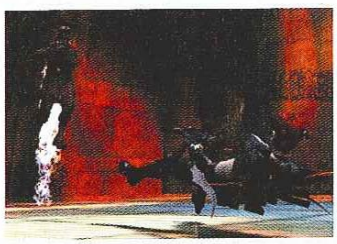
XPRESS

↑ Une coupe de cheveux à revoir...

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Mors-z'y l'oreille !

Mike Tyson est bourré d'idées intéressantes, comme le système de garde et la possibilité de repousser son adversaire. Mais les combats gagneront à être beaucoup plus fun, et cela passe par une meilleure utilisation du paddle.



↑ *Max Payne* Style !

BLOOD RAYNE

Seul dans la nuit.

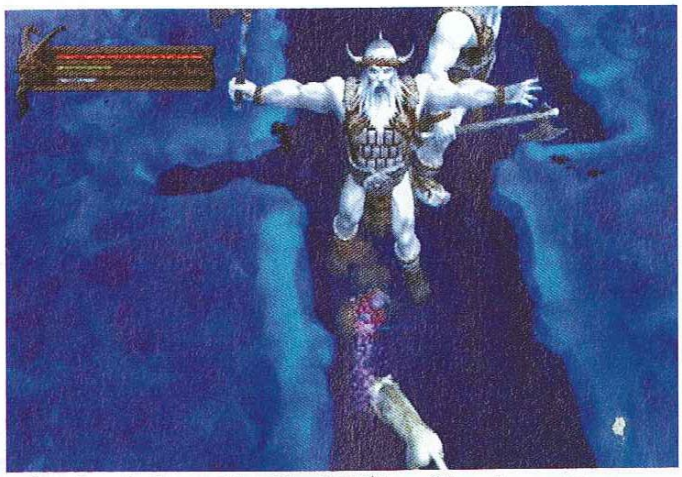
Les développeurs de *Nocturne*, un jeu d'action/aventure dans la veine de *Resident Evil* repartent sur la route de l'horreur avec *Blood Rayne*. Ici, vous incarnez une héroïne à moitié vampire confrontée à des hordes de revenants.

↑ Si, si, il y a de la stratégie dans ce jeu.

BRUTE FORCE

L'esprit d'équipe.

Un jeu d'action/stratégie très prometteur, fer de lance de la deuxième grosse vague de titres *made by* Microsoft. Une histoire d'aliens belliqueux auxquels ira se frotter votre équipe de quatre membres commando. Le peu que nous avons pu voir du moteur graphique va faire bien des jaloux.



↑ Les géants de glace semblent bien décidés à empêcher votre passage.

DEVELOPPEUR : **BLACK ISLE** / EDITEUR : **INTERPLAY** / SORTIE : **Juin 2002** / JOUEURS : **2**

BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE

Petit tour du côté des royaumes oubliés.

Gros succès de la fin d'année 2001 sur PlayStation 2, *Baldur's Gate : Dark Alliance* devrait faire assez rapidement son apparition sur Xbox. Basé à l'origine sur un jeu de rôle PC du même nom, ce titre, beaucoup plus orienté action que son homologue, a su s'adapter parfaitement au public console sans trahir l'esprit de la série.
Le moteur 3D employé est déjà magnifique et gageons que les effets pyrotechniques qu'il ne manquera pas de proposer, tireront pleinement partie de la Xbox. Pour ne rien gâcher, l'aventure peut se mener à deux en mode Coopératif puisqu'à tout moment un camarade d'extermination de gobelins pourra rejoindre la partie avec son personnage.

DIVINATION
Pour en savoir plus sur les sombres donjons de *Baldur's Gate :* **www.interplay.com/bgdarkalliance**

↑ Crash sous stéroïdes ?

DEVELOPPEUR : **TRAVELLER'S TALES**
EDITEUR : **SIERRA**
SORTIE : **MARS** / JOUEUR : **1**

CRASH BANDICOOT

Attention au Crash !

Crash Bandicoot fait, depuis environ cinq ans, parti des incontournables sur console. Pas étonnant de le voir refaire son apparition sur toutes les machines dites de nouvelle génération. Simple mais efficace, cette série a fait de nombreux adeptes sur PS One. Les gamers n'y trouvent pas forcément leur compte mais le marsupial a su s'attirer la sympathie de millions de personnes à travers le monde. On saute, on court, on tourne, on vole et on ramasse des pommes, c'est propre, même plutôt joli. Pas de doute, *Crash* n'a pas fini de faire des adeptes.

CHANGEMENT DE CREMERIE
Après plusieurs épisodes développés par Naugty Dog, ses créateurs, *Crash Bandicoot* se voit porté à l'écran par le studio Traveller's Tales.

DEVELOPPEUR : **HIGH-VOLTAGE SOFTWARE** / EDITEUR : **INTERPLAY**
SORTIE : **2e TRIMESTRE 2002** / JOUEURS : **1 A 4**

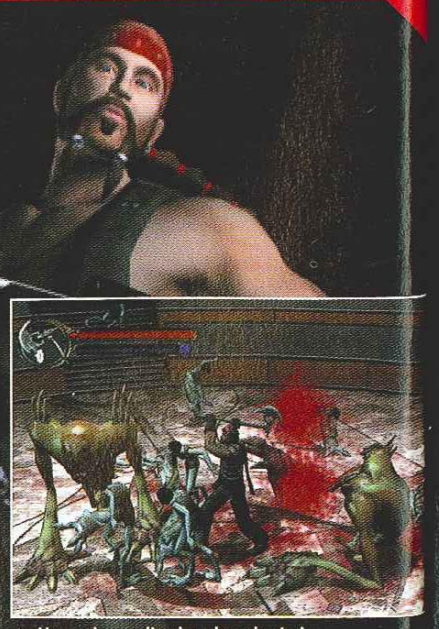
HUNTER : THE RECKONING

Revival Horror

Un concept très simple remis au goût du jour et bénéficiant des apports technologiques de la Xbox : on esquive, on cogne sur les dizaines d'ennemis qui surgissent de tous côtés, on balance des sorts pour exterminer les revenants par paquets. C'est basique, primitif et ça défoule. Les plus anciens verront dans *Hunter* un remake à la sauce *Resident Evil* de certains classiques des années 80 tels que *Gauntlet et Smash T.V.* Ce qui n'est pas pour déplaire aux amateurs d'action pure et dure que nous sommes. D'autant qu'il sera permis de participer à la boucherie à quatre, simultanément, sur le même écran.

L'arsenal à disposition est pour le moins exhaustif (haches, fusils à pompe, lance-flammes...). Il faudra au moins ça pour calmer les ardeurs de centaines de revenants en colère. Peu impressionnant lors des premières présentations, *Hunter* commence à prendre forme très sérieusement et devient, au fil des semaines, un client très sérieux sur Xbox. Les fans de chasse aux vampires risquent d'être comblés et même Buffy a du souci à se faire.

LE MAL EST PARTOUT !
Et il a commencé à se propager du côté de **www.interplay.com/hunter**



↑ Un seul mot d'ordre : boucherie !

■ **Comme une fleur :** Argonaut vient d'annoncer le développement d'*Orchid*, un jeu dans la lignée d'*Oni*.

Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.

XBOX

EXCLUSIF XBOX

www.xbox.com/fr/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™*

*JOUEZ PLUS. JOUEZ A AMPED™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Amped et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Les noms des autres sociétés et produits sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.

XPRESS

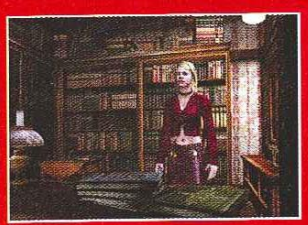
EN BREF

RAW IS WAR

La Xbox, en bonne console américaine qu'elle est, n'échappe pas à la folie WWF. Si, en France, le sujet passionne à peine plus d'une dizaine de pèlerins, nous tenions tout de même à les informer que *Raw is War* est certainement l'un des meilleurs jeux de cette catégorie jamais édité. Nous espérons pour eux que THQ décide sa sortie en France assez rapidement.

SILENT HILL 2 : RESTLESS DREAMS

Titre majeur du catalogue Konami, déjà sorti aux Etats-Unis depuis plusieurs semaines, *Silent Hill 2* n'est toujours pas prévu sur les plannings de l'éditeur. Un oubli (volontaire ?) qui, on l'espère, sera rectifié sous peu. D'autant que cette version sous titrée *Restless Dreams* possède une partie additionnelle à l'aventure d'origine proposée sur PS 2.



MORROWIND

Après un bref passage par Codemasters, c'est finalement Ubi Soft qui récupère l'édition de *Morrowind*, un RPG traqué depuis quelques années par les amateurs du genre. On n'y croyait plus tant la sortie ne cessait d'être repoussée mais il semblerait que ce nouveau changement de crémerie ait fait accélérer les choses. Une sortie de *Morrowind* est, en effet, prévue pour avril aux Etats-Unis. La version européenne devrait suivre assez rapidement.

DEVELOPPEUR : **PYRO STUDIOS** / EDITEUR : **EIDOS** / SORTIE : **AVRIL** / JOUEUR : **1**

COMMANDOS 2

Pyro compte bien mettre aussi le feu sur console.

Un des meilleurs jeux PC de l'année 2001 fait son entrée sur Xbox en avril. Et pour faire mentir les mauvaises langues qui pensent que les développeurs risquent tous d'effectuer des portages vite faits mal faits du micro à la console de Microsoft, Pyro Studios a complètement repensé l'interface du soft. Dans ce jeu de stratégie où vous contrôlez tour à tour les membres d'un groupe de commandos face aux soldats allemands pendant la Seconde Guerre mondiale, chaque geste est calculé. Chaque mission doit être planifiée car les chances ne sont jamais en votre faveur. Tous les protagonistes possèdent des capacités particulières et complémentaires que vous devrez employer au mieux pour infiltrer les camps ennemis. Contrairement à la version d'origine dans laquelle vous indiquiez les déplacements ou les actions à faire faire à vos personnages, ici, vous en prenez directement le contrôle au stick analogique. Une manière différente de jouer qui s'adapte beaucoup mieux à un titre console. Un système parfaitement repensé où les commandes restent instinctives. Le jeu, lui, est toujours aussi impressionnant visuellement et ouvre la console à un nouveau genre.

↑ La caméra peut effectuer des rotations sur 360°.

↑ L'espion peut se faire passer pour un Allemand.

LA RESISTANCE S'ORGANISE

Préparez votre plan d'action sur **www.eidos.fr**

DEVELOPPEUR : **YAGER DEVELOPMENT**
EDITEUR : **THQ**
SORTIE : **MAI 2002** / JOUEUR : **1**

YAGER

Décollage immédiat.

La Xbox possède déjà avec *Yager*, un shoot'em-up incontournable pour tous les amateurs du genre. Ce jeu de combats de vaisseaux se déroule sur une planète où vingt-cinq missions vous seront proposées. Destructions de bâtiments, escortes et transports de marchandises deviendront votre lot quotidien. Dans la peau de Magnus Tide, pilote émérite, vous allez découvrir, au cours de votre périple, une histoire plus complexe que dans la majorité des shoots. Les développeurs de *Yager* lui ont ajouté un petit côté « aventure » avec une gestion d'inventaire propre à ce type de jeu. L'éventuelle récupération d'un objet en cours de route vous fera, par exemple, progresser dans un sens du scénario plutôt que dans un autre. Un petit plus qui fera peut-être la différence avec la concurrence. Mais c'est surtout par son rendu visuel que *Yager* risque fort d'épater les as du manche les plus blasés. Les machines de combats avaient rarement bénéficié d'un tel niveau de détails dans leurs modélisations. A chaque tir, les douilles giclent de vos mitrailleuses. On voit même les pilotes dans les cockpits ! Et certains vaisseaux atteignent jusqu'à plusieurs centaines de fois la taille de votre chasseur.

↑ Yager propose un design plutôt rafraîchissant.

DANS LES NUAGES

A l'heure où vous lirez ces lignes, le site **www.yager-game.com** devrait avoir pris son envol.

■ **Rumeur :** rien d'officiel encore mais on parle d'une version Xbox de l'excellent doom-like *Return to Castle Wolfenstein*.

Published by Eidos Interactive Limited. "Mad Dash Racing", Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

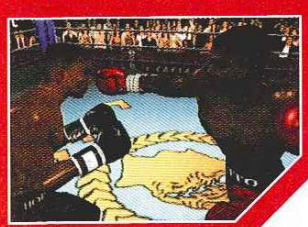
EN BREF

PHANTOM CRASH

Développé au Japon, pays du robot géant, *Phantom Crash* se présente comme un croisement entre *Virtual On* et *Armored Core*. Dans un Tokyo abandonné, vous affronterez différents adversaires à coup de roquettes et de lasers. Un effort tout particulier semble avoir été fait sur le rendu visuel de l'effet d'invisibilité. A surveiller.

K.O. KINGS

Dès le premier numéro, c'est pas moins de trois jeux de boxe à venir sur Xbox qui nous ont été présentés. Le titre d'*Electronic Arts* est de loin le plus abouti pour le moment. Normal, puisqu'il ne devrait pas tarder à sortir. *Rocky* de Rage Software n'est prévu que pour la fin de l'année et Mike Tyson a encore quelques mois devant lui.



DEVELOPPEUR : **PIVOTAL GAMES** / EDITEUR : **SCI** / SORTIE : **JUIN 2002** / JOUEURS : **2**

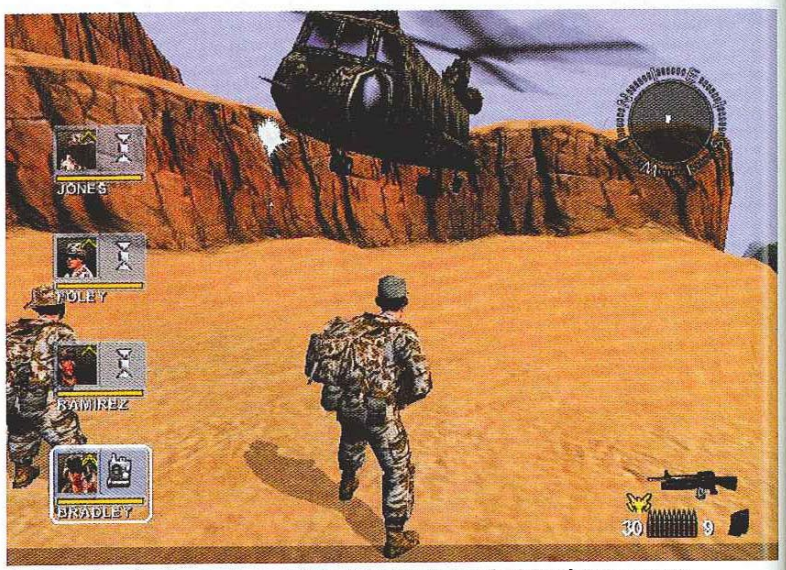
CONFLICT : DESERT STORM

Les rois du désert.

↑ **Equipe de choc pour mission périlleuse.**

On change les ennemis, on change le nom du pays mais ça ressemble tout de même aux images de guerre banalisées par nos écrans de télévision. Ce jeu d'action/stratégie vous met aux prises avec les troupes de Saddam Hussein pendant la guerre du Golfe. A la tête d'un groupe de quatre membres des S.A.S., vous allez devoir remplir différentes missions, de jour comme de nuit. Il est possible de passer d'un personnage à l'autre, chacun possédant ses spécialités. La machine gère toujours le reste du squad mais vous conservez la possibilité de donner des ordres de placement, de couverture ou d'attaque. Véhicules et armes supplémentaires vous attendent au hasard des niveaux, multipliant le nombre de tactiques possibles. Le mode Multijoueur, qui inclura une option coopérative bienvenue, permettra à deux participants de prendre part à la fête.

PLAN DE BATAILLE
Débriefing immédiat sur le site **www.pivotalgames.com**



↑ **Un système d'ordre simple permet de diriger ses trois coéquipiers à tout moment.**

DEVELOPPEUR : **BLUE SHIFT**
EDITEUR : **THQ**
SORTIE : **3e TR. 2002** / JOUEURS : **N. C.**

TOXIC GRIND

THQ à contre pied.

Alors que beaucoup se donnent du mal à réaliser des simulations de plus en plus réalistes, THQ est décidé à continuer sur la lancée de *Dark Summit* avec un jeu de BMX complètement déjanté. Marre des ados qui font les malins dans des skate-parks pour petits joueurs et des rampes à papa ? *Toxic Grind* vous transporte en 2097 où le BMX ne se pratique plus que dans des jeux télévisés, où l'on joue sa peau à chaque seconde à travers quatorze niveaux de plus en plus délirants. Peut-être de quoi relancer l'intérêt d'un genre un peu surexploité.

↑ **Plus dure sera la chute...**

↑ **Fais coommmeee l'oiiseeaauu...**

SUR LA BRECHE
Les riders ne devraient pas tarder à faire leur show sur **www.thq.com**

↑ **Des projections encore plus improbables.**

↑ **Le bâton tient l'ennemi à distance.**

DEVELOPPEUR : **NAMCO** / EDITEUR : **NAMCO** / SORTIE : **FIN 2002** / JOUEURS : **AU MOINS 2**

SOULCALIBUR 2

Mitsurugi et ses amis déterrent la hache de guerre.

Tous ceux qui connaissent le superbe *Soulcalibur* sur Dreamcast ne vont pas être vraiment dépaysés. Dans leur grande majorité, les protagonistes de ce jeu de combat en 3D incontournable feront leur retour, cette fois-ci, sur Xbox. Peu de nouveautés côté casting donc mais une réalisation qui s'annonce plus somptueuse que jamais. Il faudra au moins ça pour faire oublier l'impressionnant *Dead or Alive 3* lancé en même temps que la console. On connaît déjà toute la compétence de Namco dans l'animation des personnages et le dynamisme de sa mise en scène. Nous ne manquerons pas de revenir sur l'évolution du projet et de vous inonder de nouveaux screenshots à chaque fois que ce sera possible. La version arcade devrait voir le jour en été.

■ **Image subliminale :** à l'XO 1, l'événement Xbox de Canne, certains auraient entr'aperçu une courte vidéo de *Jedi Knight II*. Faut-il y voir un signe ?

Officially licensed for Xbox™

• 8MB Memory unit

• Freestyler Board™

• 360 Modena® Racing Wheel

Prenez les bonnes options

XBOX™ COMPATIBLE

* Egalement disponible

Firestorm™ Programmable Gamepad*

360 Modena® Programmable Gamepad*

Séries de câbles

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 – 56204 La Gacilly Cédex
Tél. : 0 825 857 810 fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

THRUSTMASTER®

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster®, FireStorm™, FreeStyler Board™ et Fox 2 Pro™ sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Microsoft®, Xbox™ et le logo Xbox™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées avec l'accord de Microsoft®. Ferrari® et 360 Modena® sont des marques déposées de Ferrari tDEA S.p.A. Top Gun© 2002 Paramount Pictures. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

XPRESS

DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
EDITEUR : **ACCLAIM**
SORTIE : **SEPT. 2002** / JOUEURS : **1 A 4**

VEXX

Une nouvelle mascotte ?

Alors que *Malice* et *Crash Bandicoot* se font toujours attendre, Acclaim rentre dans la mêlée avec un titre répondant au doux nom de *Vexx*. Nous avons eu la chance d'apercevoir les bases de ce jeu mêlant plates-formes et aventure, au cœur même du studio de développement texan d'Acclaim. L'action se déroulera dans un univers composé de six énormes îles flottant dans les airs, abritant chacune trois niveaux de jeu. *Vexx* est une drôle de créature, mi-humaine mi-féline, dotée d'une paire de gants magiques qui lui octroient différent types de pouvoirs. Contrairement aux plombiers sauteurs, Vexx se sert de ses poings (et non de son arrière-train !) pour mettre K.-O. ses ennemis. Le système de combat offre une palette de coups et de combos sans équivalent pour un jeu de plates-formes ! Vexx peut également escalader la plupart des parois verticales qu'il rencontre : rien de très extraordinaire de prime abord. Sauf que les surfaces ne sont pas uniformes mais tout aussi bosselées que peuvent l'être des pans de montagne ! Grâce à un système d'animation sophistiqué (Inverted Kinematic), c'est un plaisir de le voir se tortiller et gesticuler en enchaînant les sauts d'une paroi à l'autre... Autre trait unique : l'impression de vie qui se dégage des décors, peuplés de créatures qui réagiront de façon spécifique à votre approche. Le jeu proposera des phases diurnes ou nocturnes et certaines énigmes ne pourront être résolues qu'à certaines heures de la journée. Plus d'infos et d'images dans les prochains numéros sur ce titre à fort potentiel...

↑ **Les incontournables boss ne manquent pas à l'appel.**

LYCANTHROPIE

Les charmantes bestioles qui peuplent les vertes contrées de *Vexx* changent de forme une fois la nuit tombée... Elles deviendront beaucoup plus agressives et vous attaqueront à vue ! Serait-ce le syndrome Gremlins ?

↑ **Un univers rude mais très coloré.**

DEVELOPPEUR : **RAGE SOFTWARE**
EDITEUR : **RAGE SOFTWARE**
SORTIE : **2e TRIMESTRE 2002** / JOUEUR : **1**

GUN METAL

Faites parler le plomb.

Les fans de *Robotech* vont certainement faire de *Gun Metal* un de leur jeu culte. Dans ce shoot 3D, il est possible de transformer à tout moment votre chasseur en robot, plus lent, mais à la puissance de feu décuplée. Ainsi armé, vous vous baladez dans les niveaux en remplissant divers objectifs. Quelques jolis effets viennent enrober le tout mais, pour le moment en tout cas, le design et la modélisation des objets restent assez grossiers. Croisons les doigts pour que tout cela s'affine pour la sortie prévue avant la fin du printemps.

↑ **Des affrontements de titans en perspective.**

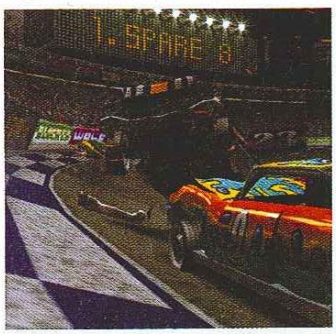
DEVELOPPEUR : **RAGE SOFTWARE**
EDITEUR : **RAGE SOFTWARE**
SORTIE : **AVRIL 2002** / JOUEURS : **1 A 4**

CRASH

Tôle froissée.

Les détracteurs de jeux de caisses à la conduite fine et précise où tout se joue au millimètre trouveront peut-être leur bonheur dans *Crash*. Proche dans l'esprit du classique *Destruction Derby*, ce nouveau titre de Rage Software vous met aux commandes d'un bolide de stock car. En mode Courses ou Arène, ce n'est pas le plus rapide ou le plus technique qui gagne mais souvent le plus hargneux. Les bouts de tôle volent dans tous les sens et les carrosseries flambent à force de chocs répétés. Dommage que pour le moment, l'aspect visuel soit très inférieur au standard Xbox et surtout que le moteur physique n'ait rien de réaliste. Il faudra au moins ces quelques améliorations pour faire de *Crash* un successeur sérieux à la série des *Destruction Derby*.

↑ **Ça a l'air joli comme ça...**



↑ **... Mais le moteur est à revoir.**

DEV. : **CODEMASTERS** / EDITEUR : **CODEMASTERS** / SORTIE : **FIN 2002** / JOUEURS : **1 A 4**

COLIN MC RAE 3

Tonneaux à gogo

↑ **Encore un hit qui se profile au loin.**

Colin Mc Rae est sans conteste la série la plus prestigieuse de rallye à l'heure actuelle. Avec deux versions très réussies sur PS One et PC, le titre de Codemasters s'est rapidement imposé comme un incontournable du genre. Et ce pour les amateurs d'arcade comme pour les passionnés de simulation poussée. Le prochain volet bénéficiera de la puissance de la Xbox et risque de faire pâlir de jalousie toute la concurrence.

Les premières vidéos laissent rêveur et on se demande vraiment jusqu'où les jeux vidéo iront dans le réalisme. Les développeurs ont encore quelques mois avant la sortie du jeu et on compte sur eux pour élever encore d'un cran la barre mise très très haut par *Rallisport Challenge* de Digital Illusions.

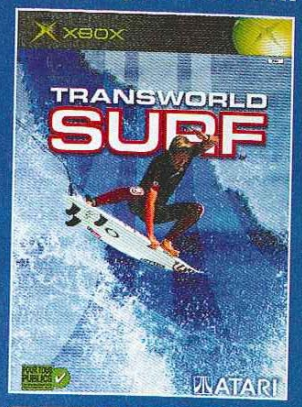
VIRAGE A DROITE !

Les bolides débutent leur balet du côté de **www.codemasters.com**

Bien cachés : on espère avoir rapidement des nouvelles de Valve, les créateurs d'*Half-Life*. Il paraît qu'ils ont des choses à nous dire...

"Le plus beau jeu de surf disponible,
toutes plateformes confondues". Consoles Plus

www.atari.com
www.transworldgames.com



BILLABONG
www.billabong.com

Développé par :
Angel Studios

ATARI

WAVE*

TRANSWORLD SURF™

Les meilleurs surfeurs mondiaux : Taj Burrow, Andy Iron, Christian Fletcher, Shane Dorian et bien d'autres...

- Les plus beaux spots: G-Land, Teahupdo, Pipeline, Tavarua...
- Les tricks les plus chauds : aerials, floaters, kickflips...
- Des vagues au réalisme jamais vu, toujours différentes...
- Toute l'expertise de TRANSWORLD™, le magazine référence de la glisse US au service d'un jeu ultra fun.

ENFIN UN VRAI JEU DE SURF !

mcm
www.mcm.net

XBOX

ATARI INTERACTIVE INC. ©2001. ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 INFOGRAMES. TRANSWORLD, TRANSWORLD SNOWBOARDING, AND TRANSWORLD SURF ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TIME4 MEDIA, INC. USED BY INFOGRAMES UNDER LICENSE. BILLABONG AND THE WAVE DEVICE LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF SUBSIDIARIES OF BILLABONG INTERNATIONAL LIMITED. ALL COPYRIGHT IS RESERVED. * VAGUE.

XPRESS

DEV. : **BLITZ GAMES** / ED. : **INFOGRAMES** / SORTIE : **AVRIL 2002** / JOUEURS : **1 OU 2**

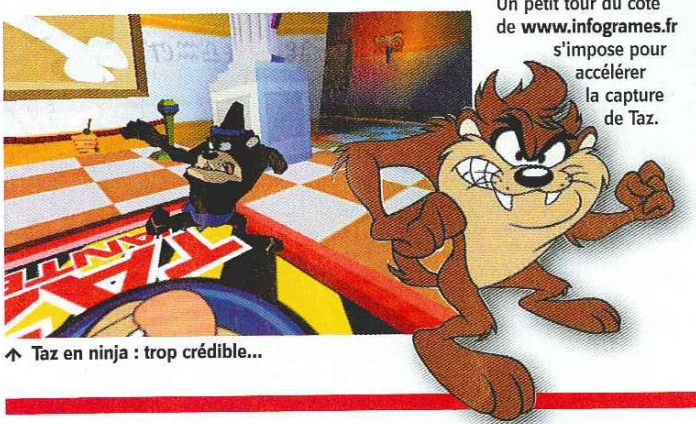
TAZ WANTED

Le fugitif le plus recherché de Toonland.

Sam le pirate a enfermé Taz dans un zoo. Il ne faut évidemment pas beaucoup de temps pour que l'animal glouton lui fausse compagnie. Un peu fâché, Sam envoie à ses trousses une flopée de chasseurs de primes tous plus hargneux les uns que les autres. C'est une folle course-poursuite qui débute alors à travers les niveaux de *Taz Wanted*. Dans chacun d'eux, le héros déjanté de Warner Bross devra faire disparaître tous les panneaux signalant sa mise à prix. *Taz Wanted* se présente comme un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique avec des décors très colorés qui raviront certainement les plus jeunes. En bonus, un mode Deux joueurs proposant des courses et quelques autres minijeux viendront allonger un poil la durée de vie du soft.

TAZ WANTED TO SEE MORE

Un petit tour du côté de **www.infogrames.fr** s'impose pour accélérer la capture de Taz.



↑ **Taz en ninja : trop crédible...**

DEV. : **INFINITE MACHINE** / EDITEUR : **THQ** / SORTIE : **2e TRIMESTRE 2002** / JOUEUR : **1**

NEW LEGENDS

Et la Chine s'éveilla !

↑ **Découpez vos ennemis à coup de griffes.**

Un soupçon de magie asiatique, un zeste de technologie et beaucoup d'arts martiaux, c'est ce que le titre d'Infinite Machine tentera de vous offrir d'ici quelques mois. Dans ce jeu d'action/aventure, votre héros vole dans tous les sens aidé de quelques acolytes au secours de sa patrie. Pour le moment, *New Legends* manque d'intensité à cause de bruitages un peu mous et de la rareté des effets visuels lors des collisions. On espère aussi que les scènes de combats se feront plus vivantes et plus interactives. Les dernières semaines vont être déterminantes...

ÇA VA BARDER !

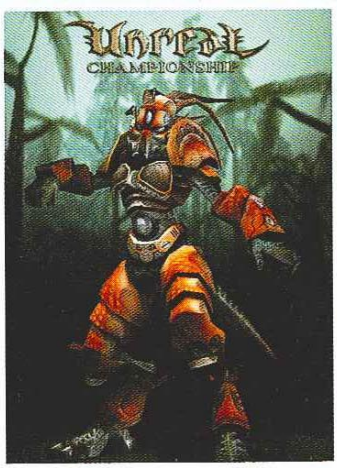
Les coups pleuvent déjà du côté de **www.thq.com**

DEV. : **DIGITAL EXTREMES** / ED. : **INFOGRAMES** / SOR. : **2e TR. 2002** / JOUEURS : **1 A 32**

UNREAL CHAMPIONSHIP

Halo détrôné ?

↑ **Pas trop lourd à porter ?**



↑ **Pas très discret dans la forêt...**

Faire encore plus fort que Bungie et son incomparable doom-like va constituer un vrai challenge. Un exploit que les Américains de Digital Extremes sont prêts à relever. *Halo* permettait à seize participants de s'entre-tuer. Qu'à cela ne tienne, *Unreal Championship* montera jusqu'à 32. Quatre sur chaque écran avec huit Xbox reliées entre elles. Des armes en pagaille, des véhicules utilisables en coop (comme la jeep de *Halo*), vingt-cinq terrains d'affrontement... Il faudra au moins ça pour renverser le monument. On nous promet monts et merveilles concernant l'aventure solo et l'intelligence artificielle des ennemis.

UN MONDE SANS PITIE

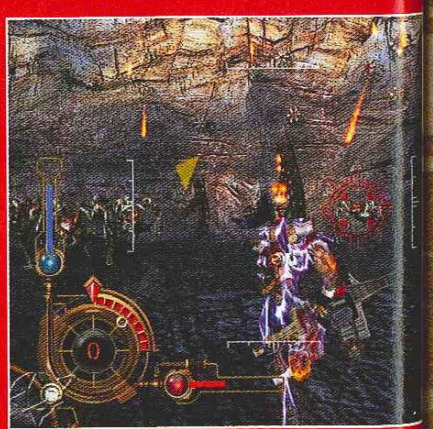
La galaxie Unreal possède déjà son site officiel : **www.unrealchampionship.com**

DEVELOPPEUR : **SMILEBIT** / EDITEUR : **SEGA** / SORTIE : **N.C.** / JOUEUR : **1**

GUN VALKYRIE

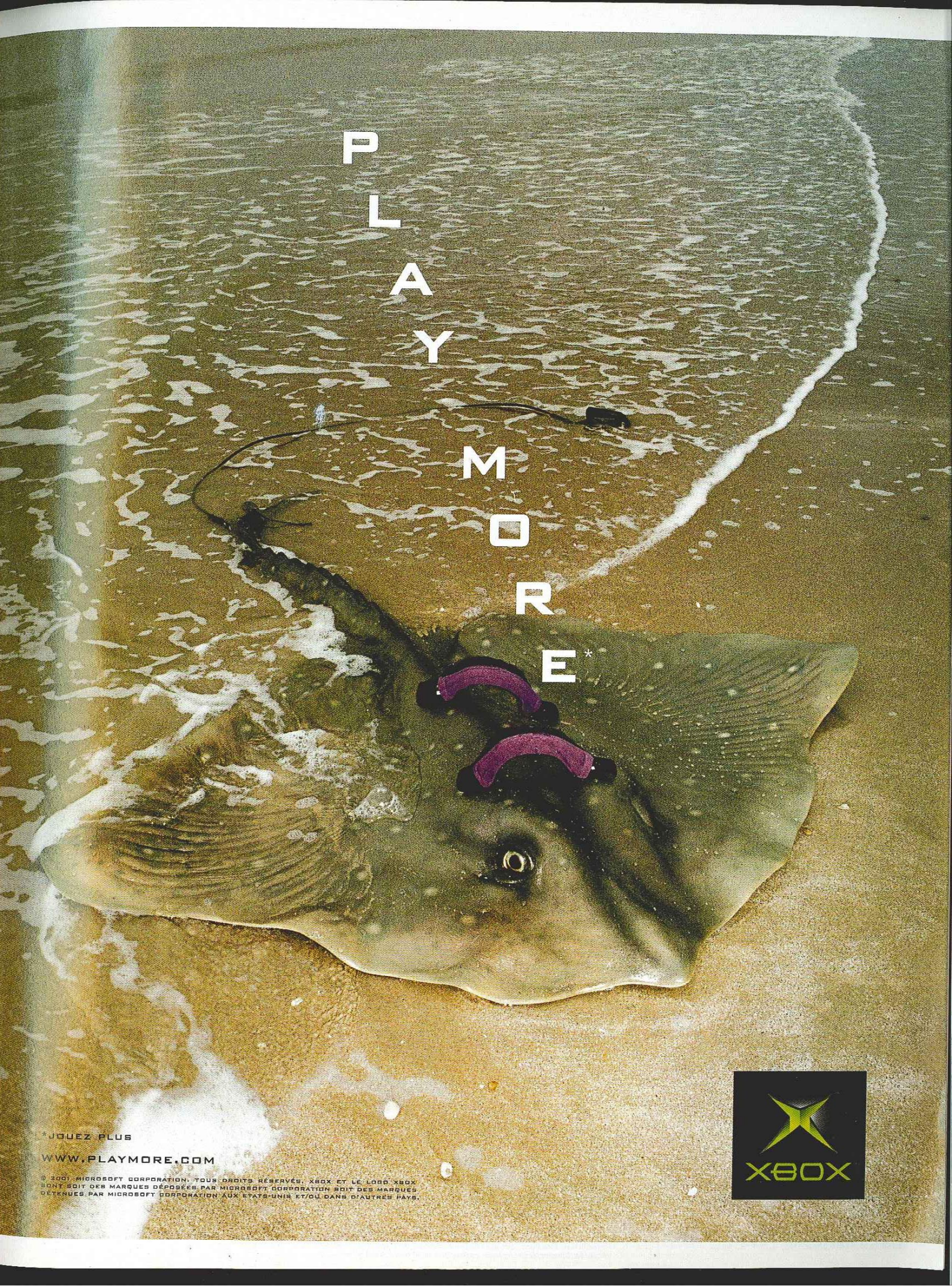
Le jeu d'action qui vous emmène au Walhalla !

Malgré les qualités indéniables de sa dernière console, la Dreamcast, le succès n'a pas été au rendez-vous chez Sega. Bien décidé de continuer à faire partie des acteurs majeurs du jeu vidéo, le géant japonais recentre ses activités autours de l'édition, et ce sur toutes les consoles. Avec une préférence indéniable pour la Xbox. Pas étonnant quand on sait que les nouvelles bornes d'arcades de Sega auront tout simplement pour base la console de Microsoft.
On imagine facilement le temps gagné à la conversion de certains titres. *Gun Valkyrie* est sans conteste un jeu à suivre de très près. A la croisée des chemins entre *Panzer Dragoon*, un soft culte de Sega sur Saturn et *MDK* (Shiny), *Gun Walkyrie* va couper le souffle des amateurs d'action. Visuellement, un véritable travail d'orfèvre a été réalisé par les designers qui ont laissé libre court à leur imagination. On assiste à des scènes de boucherie dans la plus pure tradition de *Starship Troopers* avec des dizaines d'aliens arachnoïdes à l'écran, le tout enrobé d'un look très manga. *Gun Valkyrie* devrait être disponible très prochainement sur l'archipel nippon mais la date de sortie en France n'est pas encore arrêtée. C'est Infogrames qui distribuera l'ensemble du catalogue Xbox de Sega dans l'Hexagone.



↑ **L'action se situe en intérieur comme en extérieur**

■ **Faites le plein** : Dreamcatcher Interactive dévoile *Fuel*, un jeu de course dans lequel tous les coups sont permis.


PLAYMORE*
*JOUEZ PLUS
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LE LOGO XBOX SONT SOIT DES MARQUES DÉPOSÉES PAR MICROSOFT CORPORATION SOIT DES MARQUES DÉTENUES PAR MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.
XBOX

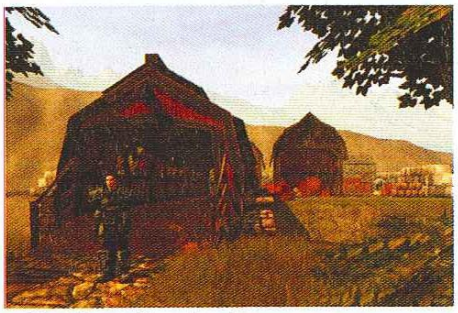
DEVELOPPEUR : **BIG BLUE BOX** / EDITEUR : **MICROSOFT** / SORTIE : **UN JOUR** / JOUEUR : **1**

PROJECT EGO

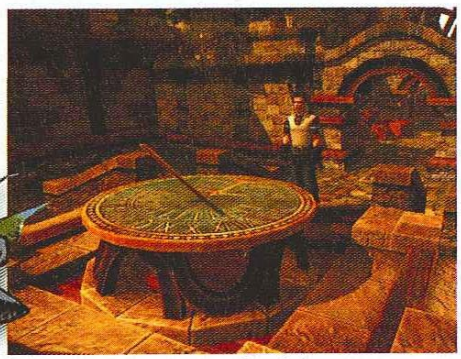
Incroyablement ambitieux ou complètement fou : à vous de voir !

Pour comprendre en quelques mots ce que va être *Project Ego*, voici le texte qui ouvre la bible du jeu :
« Vivez votre destin, de l'enfance à la mort,
Evoluez, d'un simple enfant inexpérimenté,
Pour devenir l'être le plus puissant de ce monde.
Empruntez le chemin de la droiture,
Ou dédiez votre vie au Mal.
A chaque prouesse physique, vos muscles se nouent.
A chaque mot d'esprit, votre volonté s'endurcit.
L'obésité succède à la gloutonnerie,
Au soleil, comme du cuir, votre peau se tanne,
Sous la lune, comme un os, elle blanchit.
Des cicatrices comme trophées de bataille,
Des rides comme empreintes de vieillesse.
Chaque personne que vous aiderez,
Chaque fleur que vous écraserez,
Chaque créature que vous tuerez,
Changera ce monde pour toujours.
Qui serez-vous ? »
Oui, ça calme. Voilà donc ce qu'est *Project Ego* (ce n'est pas un nom définitif, mais on sait ce que ça a donné avec la Xbox). Il s'agit d'un jeu de rôle, qui vous fait commencer adolescent et qui vous fera vivre dans un monde médiéval grand comme l'Angleterre. Votre but ? Venger la mort de vos parents, et celle de votre chien. Mais plus que ça, devenir le héros de votre pays. Tout est possible, tout est faisable. Vous pouvez devenir un grand guerrier, utiliser des armes lourdes qui transformeront votre carcasse d'adolescent en clone de Conan, ou devenir un magicien, efflanqué et chauve. Vous pouvez aussi devenir un voleur ou un assassin, de toute façon, rien n'est définitif (sauf peut-être les tatouages ?). Après tout, la vie est longue, d'autant que le jeu ne se termine vraiment qu'à votre belle mort, vers 70 ans. Avant, vous pourrez bien sûr mourir un certain nombre de fois, mais il est encore tôt pour savoir ce que les développeurs prévoient (on parle d'une résurrection qui vous ramènerait en ville sans vos possessions). Vous pouvez aussi arrêter de lutter, devenir commerçant dans une ville. Tout sera en temps réel ; ce qui se passera à un endroit affectera le reste du monde. Si vous revenez des années après sur les lieux, vous verrez les changements dans le nombre des maisons, la taille des arbres ou l'âge des gens. Mais ces derniers se souviendront de vos actes, d'autant que votre réputation vous précédera souvent. Si vous êtes bon, vous serez bien accueilli, sinon la police vous encadrera. Ces gens vous jugeront aussi sur votre apparence. Un homme pâle habillé en noir provoquera la crainte, alors qu'avec une robe, on se moquera de vous (quelle intolérance !). Au passage, sachez que l'on peut faire ce qu'on veut avec les fringues, prendre un caleçon ici, acheter un pantalon là, et voler une armure pour mettre par-dessus. Idem pour la coupe de cheveux et la barbe. Mais ce ne sont là que des détails dans un jeu qui, techniquement, va très loin. Une ambition rendue possible par la puissance et le disque dur de la Xbox. Bref, suffisamment de raisons pour nous donner envie de suivre régulièrement l'avancement de ce jeu en publiant dans chaque numéro le journal de ses développeurs...

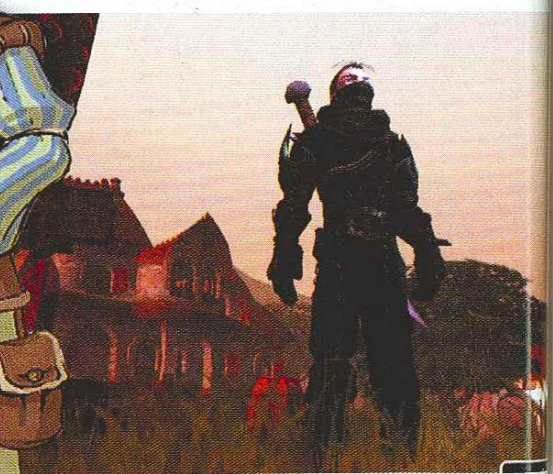
↑ Trois apparences possibles pour votre héros.



↑ Un style graphique des plus sympas.

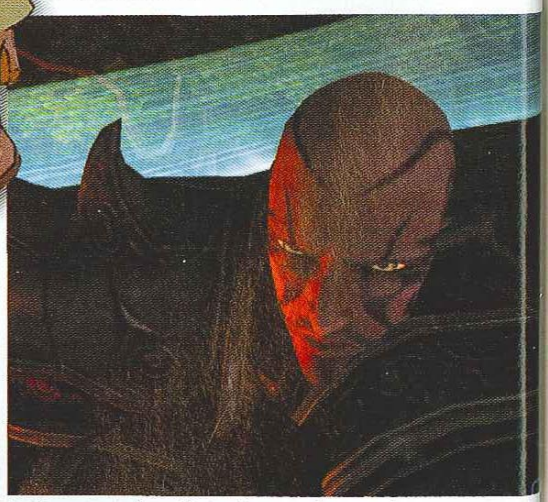


↑ Les ombres bougent avec le soleil, pratique.



↑ Tout un monde à explorer... Pour une fois, levez-vous tôt !

↑ Donc, on a dit « médiéval-fantastique » ?



↑ On comprend que l'on puisse vous juger sur les apparences...

Big Blue Box

Impossible de parler d'eux sans évoquer Lionhead, la société de Peter Molyneux. Créateur du genre des god-like (*Populous*) et dernièrement de *Black & White*. Big Blue Box est le premier satellite de la société de Peter, une entité dédiée au « simple » développement d'un jeu. *Project Ego* est un projet qui, fidèlement à la tradition de sa maison mère, sortira « quand il sera terminé » ! Et c'est Microsoft qui l'éditera.

■ **Traduction :** c'est David Calvo qui a traduit le petit texte de la bible de *Project Ego*. Il bosse sur *Consoles Max*, et on adore le scénario de sa BD *Kaarib*. Merci, vieux !

↑ La plupart des décors existent déjà en peintures.

Le journal de Big Blue Box

↑ Par Dene et Simon Carter

C'est sûrement le rêve de tout le monde de lancer son propre studio de développement de jeu, non ? La promesse d'une vraie liberté créatrice, l'opportunité de travailler avec des gens talentueux, des relations d'amitié tissées par les longues nuits blanches passées à bronzer à la lumière des moniteurs ? En 1985, nous nous étions fait la promesse fraternelle et solennelle qu'un jour, nous le ferions. Enfin... dès que Simon serait sorti de la puberté. Ça a seulement pris treize ans. Plus deux mois de discussions acharnées sur le nom de la boîte que Dene conclut par ces paroles historiques : « *Tu penses que ça fait pas trop stupide* « Big Blue Box » ? ». Choisir le premier jeu à faire n'est pas une chose facile. Trouver des fonds est la première priorité, et les éditeurs préfèrent recevoir d'une start-up un projet de jeu bien classique.

Et là, nous avions un problème. Nous voulions créer un jeu de rôle unique. Le monde devrait être d'une beauté à couper le souffle, avec des cascades, des montagnes, de riches forêts, peuplé par des créatures envoûtantes et réalistes avec de vraies personnalités, des gens qui réagiraient à vos actions. Nous voulions donner au joueur le contrôle d'un héros qui s'adapterait à votre façon de jouer, qui vieillirait, aurait des cicatrices au combat, pourrait avoir des tatouages ou des dreadlocks, voire une robe si telle est la volonté du joueur. Nous voulions que chaque personne qui joue à notre jeu vive une expérience unique. Et nous souhaitions l'appeler *Bidule*. Ça s'annonçait plus difficile que prévu.

Ce fut une conversation animée et arrosée avec Peter Molyneux qui changea notre vie. Nous travaillions avec Peter depuis des années, sur des jeux comme *Dungeon Keeper* et *Magic Carpet*, et ce fut pendant l'une de nos réunions que Simon parla de nos problèmes avec notre premier jeu. Peter venait de fonder Lionhead et avait souvent connu les mêmes soucis. Nous avons alors discuté des obstacles à la création d'un studio.

- Les éditeurs ont horreur du risque. Mais le risque est la clé des jeux originaux qui poussent notre industrie en avant.
- Un titre ambitieux doit proposer une technologie de pointe, des graphismes ou du son de qualité, ce qui suppose un temps et un budget dont un studio ne dispose généralement pas.
- Les studios débutants doivent passer un temps énorme à discuter avec les éditeurs et à faire des affaires au lieu de développer des jeux.

Pour lutter contre cela, nous avions besoin de plus de crédibilité, de plus de ressources. Nous voulions la liberté de développer nos jeux, pas noircir du papier pour nous expliquer. En moins d'un mois, nous avions trouvé une solution potentiellle à nos problèmes : Lionhead allait lancer un satellite ! L'idée était que Lionhead nous aiderait pour la technologie, les tests, le design, les relations presse et le business, nous laissant libres de développer notre jeu. C'était une idée fantastique, qui nous donnait tout ce dont nous avions salement besoin, et qui faisait de l'un de nos meilleurs amis dans le milieu un partenaire dans nos affaires.

Maintenant, si nous pouvions trouver un éditeur...

↑ Pour l'instant, il n'est pas prévu de jouer une femme, mais pourquoi pas...

↑ Vendeur ambulant : le sauveur du monde manquerait-il d'ambition ?

■ « *Out of the Blue* » : est une expression anglaise qui signifie « tombé du ciel ». Premier indice sur le nom de ce développeur (Big Blue Box, ou B3 pour les intimes). Bon, il faut qu'on trouve pour « Big » et pour « Box »...

↑ Parmi les missions que nous avons découvertes, les plus belles se déroulent de nuit.

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Une pincée de cinéma hong-kongais et une grosse louche de qualités graphiques !

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **BUNKASHA PUBLISHING**

EDITEUR : **ACTIVISION**

GENRE : **COURSE**

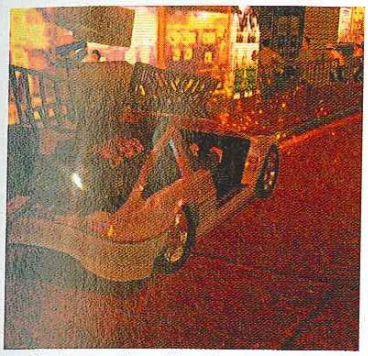
DATE DE SORTIE : **FIN MARS**

Une société d'édition japonaise qui ne possède à son actif que quelques jeux obscurs sur Super Nintendo. Bunkasha a surpris tout le monde en développant, pour son premier jeu sur Xbox, une véritable bombe nommée *Wreckless*. Ceux qui pensaient que les japonais aller bouder la Xbox se sont peut être trompés...

En marge des gros titres annoncés depuis des mois, *Wreckless* est de ces jeux qui ont su s'imposer par la force des vidéos et des captures d'écran savamment distillées par Activision. Le coup médiatique devrait s'avérer efficace, mais sera-t-il mérité ? Après avoir joué quelques heures sur une version pourtant inachevée, nous pouvons vous garantir que oui ! Car plus encore qu'une démo technologique de la Xbox, *Wreckless* possède les atouts d'un véritable jeu, avec une réelle cohérence entre sa forme et ses enjeux ludiques. Dernier héritier des softs casse-cou en milieu urbain, après *Driver*, *Crazy Taxi* et *GTA3*, il ne manque pas d'affirmer haut et fort ses prétentions premières : le fun et la voltige motorisés. Le prétexte à tant de folie, car il en faut bien un, vous met dans la peau au choix d'un duo de policières tout droit issues d'un manga ou d'un binôme d'apprentis-espions à l'efficacité très contestable. Deux campagnes et une bonne vingtaine de missions, donc, que l'on pourrait classer en trois genres différents : bourrin, avec destruction de véhicules adverses à la clé ; acrobatique, avec des tremplins et autres prétextes à des cabrioles insensées ; rapide, comme un jeu de course classique. A ceci près que nous sommes ici dans les rues encombrées de Hong Kong. En fait, nombre de missions devraient regrouper un peu de ces trois styles de jeu en y ajoutant une bonne dose de stress, puisque toutes se dérouleront en temps limité. L'ambiance manga des cinématiques et des personnages, le fun avoué et le manque de sérieux évident des missions se révèlent étonnamment en adéquation avec l'ambiance

Dans le prochain numéro : sur le DVD du magazine d'avril, découvrez la démo jouable de *Wreckless*. A ne rater sous aucun prétexte !

SERIEUX S'ABSTENIR



↑ Vous avez dit « effets de particules ? »

Difficile de se prendre pour un véritable pilote dans *Wreckless* : le jeu ne privilégie pas une conduite réaliste à la *Project Gotham Racing*. Non, ici ce sont le fun et les sensations que l'on a avantagé. Et sur ce point, la conduite n'épargne rien, ou peu s'en faut : entre les accrochages spectaculaires des véhicules et la vitesse impressionnante des engins les plus rapides, *Wreckless* ne ménagera pas les nerfs des joueurs. Une fois les deux ou trois détails de cette version preview réglés, comme les problèmes de collisions avec certains objets 3D et une ou deux voitures à la conduite trop farfelue, la jouabilité devrait s'avérer formidable. En tout cas pour les amateurs d'arcade. Evidemment, si vous n'accrochez pas, il reste les jeux de Formule 1...

↑ Honk Kong : une des cités les plus chargées au monde en couleurs et en lumières !

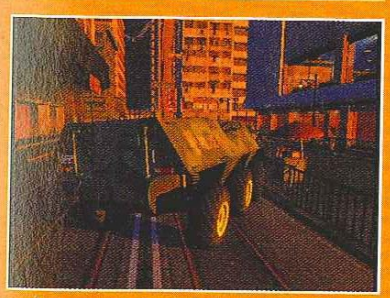
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Des séquences très dynamiques.
+ Une qualité technique indiscutable.
+ Qui doutait de la puissance de la Xbox ?

A REVOIR !

- L'absence de Multijoueur.
- Des collisions encore bizarres.
- Un jeu très (trop ?) arcade.



↑ Avec ce type de véhicule, on a vite fait pour se prendre pour le roi de la route.

Sorti plus ou moins de nulle part, *Wreckless* s'annonce comme la première grosse surprise technologique du début de vie de la Xbox. Un titre très orienté arcade qui nécessitera beaucoup de persévérance et qui vous en mettra plein les yeux. Confirmation dès le prochain numéro.

« NULLE AUTRE CITE QUE HONG KONG N'AURAIT PU SE PRETER A UN TEL CONCEPT DE DEDALE URBAIN. »

urbaine des décors. Il fallait bien Hong Kong pour rendre justice à un concept digne des meilleurs Jackie Chan ! Ici, les rues sont encombrées d'une population à la densité inégalée, les trottoirs croulent sous les étals, les avenues sont chargées d'un trafic étouffant et le tout se déroule tant sous la lumière vive des grands buildings de verre qu'à l'ombre des vieux immeubles en ruine de la vieille ville. Sans compter les petits chemins de traverse, les rues piétonnes, les passerelles... Autant de voies alternatives pour un flic pressé ou un espion en mission. A une telle exubérance ludique ne pouvait manquer de faire écho une technologie pointue et généreuse. Car il faut bien parler de générosité tant le moteur 3D de *Wreckless* n'est avare d'aucun effet. Et il ne s'agit que d'une version preview ! Le maître mot visuel du jeu : le spectacle. De jour, les rues de Hong Kong sont superbes, conformes à l'esthétique bigarrée de la cité et bourrées d'objets renversables ou destructibles, sans le moindre aliasing. De nuit, il faut compter avec une multitude de néons qui semblent se répondre et se refléter dans chaque surface vitrée. Ah ! les reflets. Toutes ces autos doivent être sacrément propres pour en arborer autant ! Et que dire des déformations des carlingues au moindre choc, des portières qui volent, des étincelles qui jaillissent à chaque froissement de tôle ? Tel quel, *Wreckless* paraît bien parti pour remporter le trophée du plus beau jeu vidéo, tous supports confondus. Plutôt pas mal pour un jeu surprise issu d'une boîte de développement inconnue, non ? Rien à dire, ils ont eu du nez chez Activision !

CHACUN SA CAISSE

↑ Une scène classique de *Wreckless*.

En tout, *Wreckless* propose sept voitures par campagne pour un total de quatorze véhicules. Et il y a du choix ! Du buggy au char d'assaut de la police en passant par la voiture de sport et le vieux taxi, nos agents trouveront toujours une option adaptée à la mission en cours. Mais il paraît, d'emblée, assez difficile d'envisager des cabrioles entre deux immeubles au volant d'un char. Mais bon, c'est à vous de voir...

Version originale : avant d'être récupéré par Activision, *Wrecless* s'appelait *Double Steal*.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **NEVERSOFT**

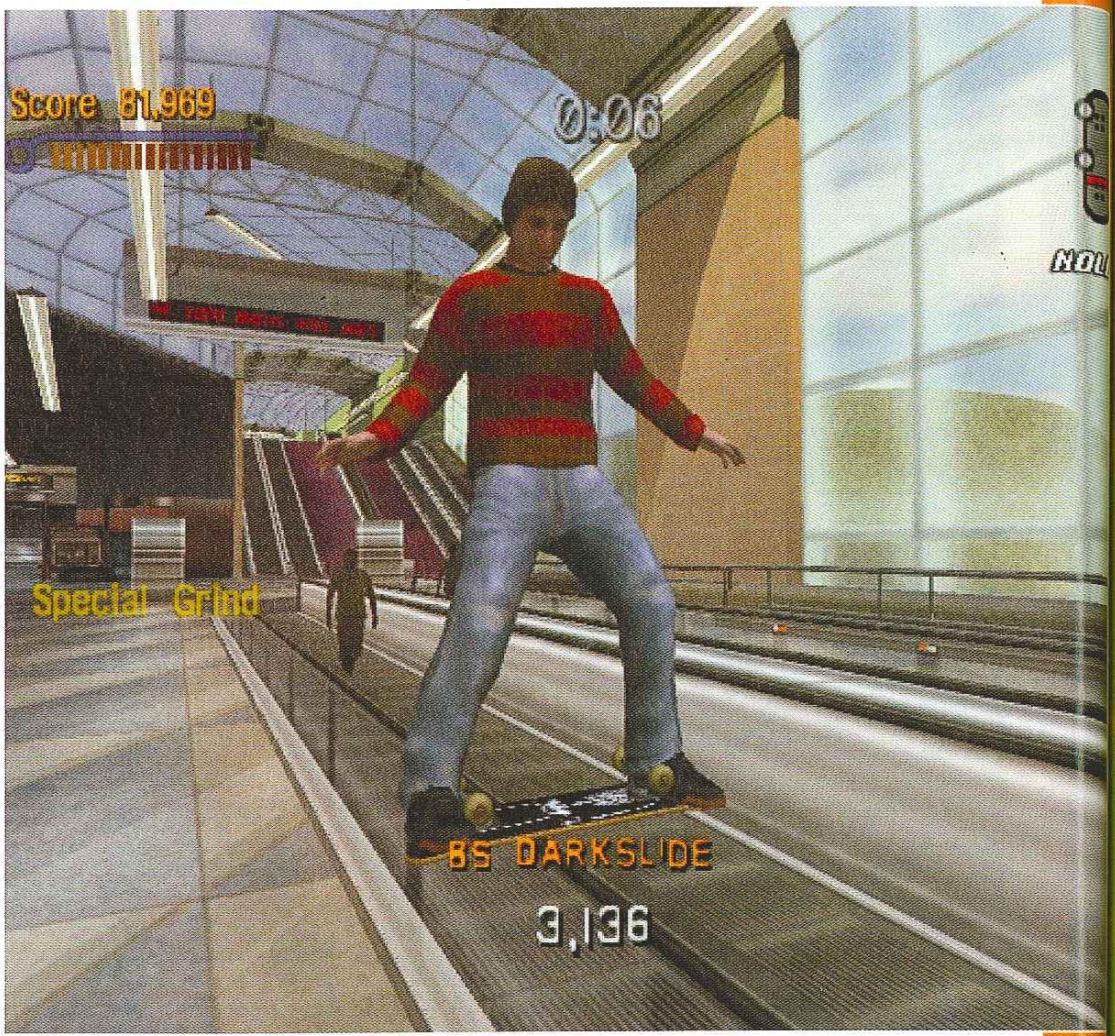
EDITEUR : **ACTIVISION**

GENRE : **SPORT**

DATE DE SORTIE : **FIN MARS**

Créée en 1994, la société Neversoft s'est fait une solide réputation dans le milieu, grâce non seulement à la licence *Tony Hawk* mais aussi *Spiderman* sur PS One. A son actif, on compte aussi *Apocalypse*, le jeu d'action futuriste Featuring Bruce Willis et la conversion de *MDK* (pas si ratée que ça), toujours sur PS One.

↑ Il sera possible de jouer à 2 en écran splitté.



↑ Ouais, j'fais pareil en vrai, et les yeux bandés en plus...

TONY HAWK PRO SKATER 3

Trois épisodes plus tard, ce bon vieux Tony tenait toujours la concurrence en respect.

REDACTEUR : THOMAS DIOUF

Cachés sous une table, les boutons rentrés à l'intérieur de la coque, les gâchettes douloureuses après de trop longues parties de *Dead or Alive 3*, les pads Xbox redoutent l'arrivée prochaine de *Tony Hawk Pro Skater 3*. Mais Neversoft ne semble pas décidé à soulager la souffrance de nos manettes. Car *THPS* fait partie de ces titres, la plupart du temps sous-exploités par les joueurs, qui ignorent combos et autres subtilités. Le développeur a donc inclus un tutorial permettant aux débutants de se familiariser avec les nollies, ollies et autres grinds qui font la joie des fans de la série. (Rappelons que les deux premières versions se sont vendues à plus de 8 millions d'exemplaires, toutes plates-formes confondues). Ce troisième épisode se compose de huit niveaux proposant chacun neuf objectifs : trois scores à atteindre et une cassette cachée à découvrir. Les autres épreuves sont partagées entre la récupération ou la destruction d'objets et la résolution de minipuzzles. Il faudra ainsi ensevelir un terroriste de boules de neige ou encore déclencher un tremblement de terre à Los Angeles. La routine, quoi !

Une petite vidéo défile dorénavant avant chaque niveau, indiquant précisément la situation géographique des objectifs, ce qui évite au joueur d'errer inutilement. Notons également que certaines de ces épreuves s'adapteront aux compétences du skater choisi. Si le online n'est pas prévu, le mode Multijoueur est bien sûr au programme (en écran splitté ou en utilisant le link) ainsi que quelques nouveaux modes. « Claque », par exemple, consiste à foncer sur un autre skater le plus vite possible : celui qui reste debout après un coup de tête remporte la victoire. Avec ses soixante images par seconde et la possibilité d'écouter les chansons copiées sur le disque dur pendant le jeu, *Tony Hawk* s'annonce comme une nouvelle réussite : le test le mois prochain.

■ **Etonnant, non ? :** *Tony Hawk 4* est déjà annoncé pour la fin d'année... On n'arrête pas une équipe qui gagne...

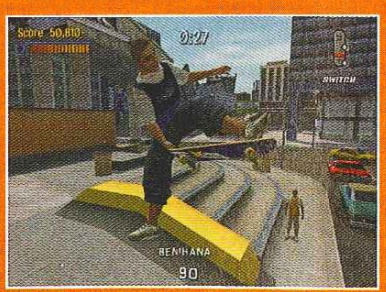
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Une prise en main instinctive.
+ Des objectifs sympas à remplir.
+ Le mode Multijoueur.

A REVOIR !

- A quand *Tony Hawk Vs Dave Mirra* ?
- Visuellement classique.
- Pas une véritable révolution.



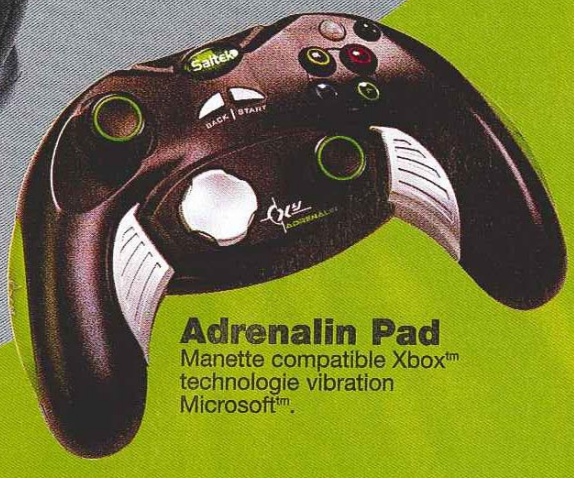
↑ Comme un vrai pro, enchaînez les tricks sur les bords de la route.

Pas de chocs pour ceux qui connaissent déjà la série mais une affaire qui roule (sur l'or) depuis quelques années. Neversoft et Activision restent jusqu'à maintenant les meilleurs représentants des jeux de sports extrêmes (les jeux de « djeunz » pour les connaisseurs).

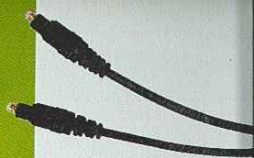
XBOX COMPATIBLE

Adrenalin Wheel
Volant compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™, pédalier séparé plus repose talons.

Adrenalin Wheel Pedals Free
Volant compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™, sans pédalier.



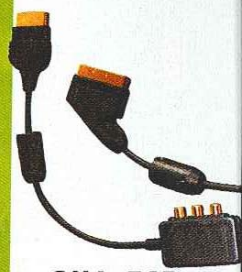
Adrenalin Pad
Manette compatible Xbox™ technologie vibration Microsoft™.



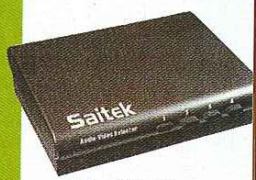
Câble Optique pour Xbox™

Câble S-Vidéo pour Xbox™

Câble Audio/Vidéo pour Xbox™



Câble RGB SCART pour Xbox™



AV sélector pour Xbox™
Système 4 en 1

L'univers Xbox™ s'offre à vous !

Points de vente & infos http://www.saitek.com • Tél : 01 39 86 96 30

Saitek

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

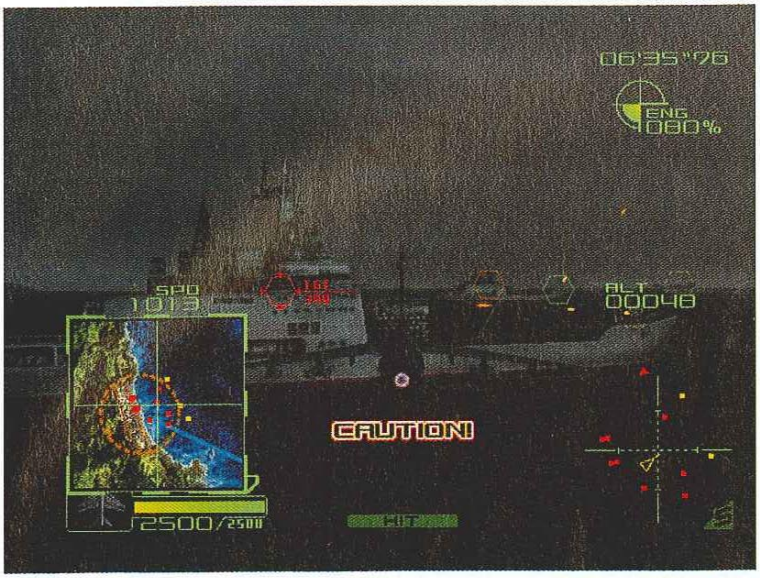
Recevez GRATUITEMENT le catalogue

XBox™, Game Cube™, Game Boy Advance™, Playstation2™ :
volants, manettes, accessoires

Nom (en capital) _____
Prénom (en capital) _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
email : _____

XBOXMAG - 03/02

www.creations-philippe-toumire.com



↑ Les navires sont énormes, mais un missile bien placé suffit à les faire sombrer...

↑ On ne se lasse pas de contempler le fuselage et ses pièces mobiles.

BACKSTAGE

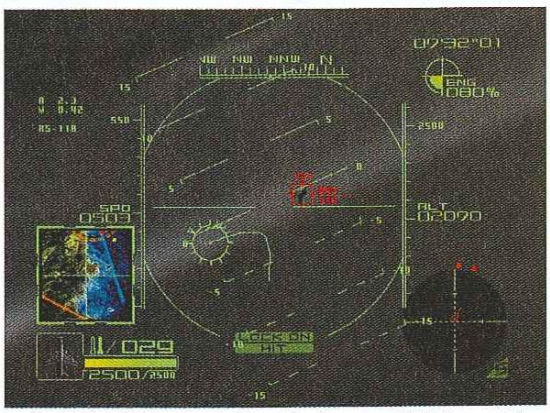
DEVELOPPEUR : **KONAMI**

EDITEUR : **KONAMI**

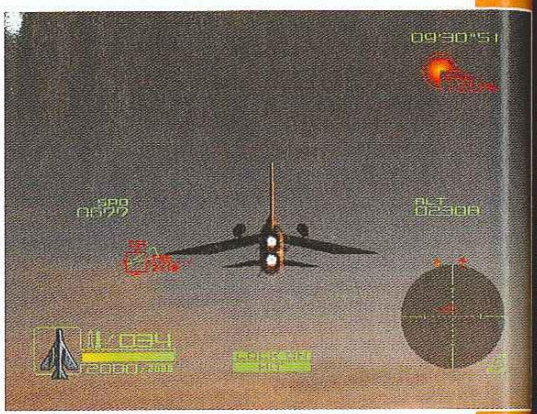
GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **PRINTEMPS 2002**

Un développeur nippon surtout connu pour ses fantastiques jeux de foot (*I.S.S* et *P.E.S*) et ses titres d'action/aventure comme *Silent Hill* et *Castlevania*. Sans oublier l'incontournable série des *Metal Gear*, véritable classique du jeu vidéo dont on espère l'apparition sur Xbox prochainement.



↑ Temps humide et nuages bas... Pas le moment idéal pour voler.



↑ La silhouette des avions fera hurler les puristes !

REDACTEUR : FREDERIC BRUNET

DEADLY SKIES

Konami va faire pleuvoir du fer et du feu au printemps !

Genre typiquement japonais, le jeu d'arcade aéronautique a véritablement décollé avec le succès d'*Afterburner* de Sega, il y a de cela quinze ans ! Nous sommes bien loin des simulations pointues qui abondent sur PC : ici, tout est orienté sur le duel aérien, la beauté de la trajectoire et un certain fétichisme dans la perfection de modélisation des appareils. La mise en scène cinématographique et les magnifiques graphismes font oublier des scénarios indigents à base de géopolitique simpliste, que l'on croirait à chaque fois pondu par le même scénariste monomaniaque... Konami nous propose la suite de *Air Force Delta*, un hit de la défunte Dreamcast. Le développeur nippon semble avoir apprécié la puissance de la machine en produisant de splendides graphismes.

De quoi exciter nos rétines ! Les avions sont modelés avec finesse, et de nombreux effets spéciaux (traînées de chaleur, lensflare, effets de particules sur l'eau et dans les nuages...) viennent rehausser un tableau déjà très convaincant. Les décors naturels frisent le photoréalisme, et les zones urbaines bénéficient d'un nombre de polygones plutôt enthousiasmant. Le gameplay instinctif ne risque pas de vous provoquer une entorse aux neurones, mais shooter des jets, tanks ou porte-avions ennemis à des vitesses supersoniques en rase-mottes apporte une certaine exaltation ! La durée de vie de ce jeu semble colossale avec un nombre conséquent de missions, hélas identiques ! Remarquons également l'absence, que nous espérons momentanée, d'un mode Deux joueurs. Ces imperfections mises de côté, *Deadly Skies* créera sans difficulté la surprise lors de sa sortie, en arborant des graphismes qui en laisseront plus d'un la tête dans les nuages !

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Belle modélisation des avions proposés.
+ Missions assez longues et mouvementées.
+ Prise en main intuitive et rapide.

A REVOIR !

- L'action semble un peu répétitive.
- Le niveau de difficulté.
- Ambiance sonore un peu discrète.

↑ Chaque coucou possède des setups spéciaux : attaque, portée, rayon d'action...

Les jeux d'action aéronautiques sont tellement peu répandus qu'il est délicat de faire la fine gueule devant ce *Deadly Skies* visuellement satisfaisant. Un léger manque de pêche et le niveau de difficulté rebuteront les joueurs occasionnels. Les Maverick en charentaises, en revanche, seront comblés !

■ **Années 80 :** mais qu'est devenu le groupe Berlin qui chantait l'hymne de Top Gun *Take my breath away* ?

JOUEZ ET GAGNEZ
AU 08 92 68 12 16

DES SNOWS ROSSIGNOL,
DES BONNETS ET DES JEUX

SAUVEZ LE MONT GARRICK !

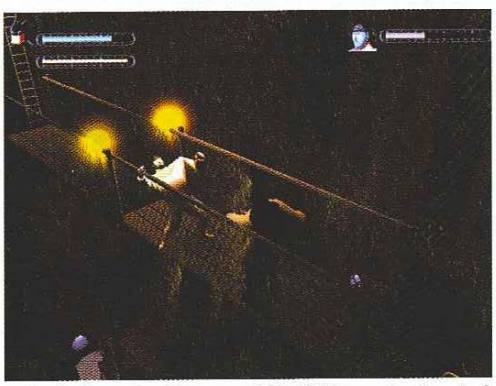
WARNING : Jeu authorisé seulement pour les rebelles. Affrontez les forces de l'ordre et faites face à plus de 45 missions... 6 Snowboarders hardcore, des figures aériennes uniques et un grand nombre d'équipements high tech.

DARK SUMMIT

PlayStation 2 XBOX

All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved

↑ Mister Freeze a gelé les policiers sur place. A vous de les libérer.



↑ Le design et l'ambiance sont très fidèles au dessin animé.

↑ On retrouve les jolis joujous motorisés de Batman.

BATMAN VENGEANCE

Des Bat gadgets, des Bat méchants et une Bat aventure... Ça sent la Bat Preview.

REDACTEUR : LAM HUA

S'il existe un dessin animé made in USA qui a marqué les années 1990, c'est bien *Batman*. Avec son univers sombre et sa mise en scène digne des plus grands films d'époque 1930, la croisade de Bruce Wayne n'a jamais été aussi bien desservie ! Le justicier de la nuit débarque enfin sur Xbox pour une enquête sordide. « *Alfred, sortez ma Batmobile !* » Le jeu débute sur la trame d'un récit classique : une jeune femme, ravissante. Ligotée. En face, une bombe, puissante. Prête à exploser. Son sauvetage in extremis vous entraînera dans une fourmilière d'embrouilles.
Sans vous dévoiler tout le fond du scénario, sachez que ce dernier, très complexe, inclura quelques-uns de vos ennemis les plus intimes. Faites donc « cheese » au Joker, à Mister Freeze ou encore à Poison Ivy. La version Preview en notre possession comptait une grande partie des niveaux présentant des phases très variées. Si le jeu repose, en règle général, sur de l'action/plate-forme en 3D, certains gadgets utilisent la vue subjective. La batmobile et le Batmachin Volant proposent également des stages de poursuite, encore brouillons pour le moment. Vous aurez droit aussi à des casse-tête et des séquences de chute libre...
Après les feux d'artifice (« Halo, *si tu nous écoutes...* »), le style graphique sombre, épuré et stylisé à l'extrême de *Batman Vengeance* vous déstabilisera. Il se révèle, cependant, fidèle au dessin animé, même si un petit coup d'antialiasing aurait été le bienvenu. L'animation, de son côté, est excellente : Batman et sa cape noire se meuvent de manière féline. Le tout est accompagné d'une bande son extrêmement convaincante.
Entre les musiques dignes du dessin animé et les bruitages (ah ! la cape) envoûtants, les voix sont parfaitement choisies... En version originale. En effet, cette beta ne contenait pas encore le doublage français, qui devrait être inclus dans le jeu. Croisons les doigts pour que les excellentes voix du dessin animé en français reprennent la parole... Sinon, il ne nous reste plus qu'à faire une Bat pétition ?

■ **Galerie incomplète :** tous les méchants ne répondent bien sûr pas à l'appel... L'Epouvantail et Riddler seront-ils présents pour une hypothétique suite ?

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION**
DATE DE SORTIE : **FIN MARS**

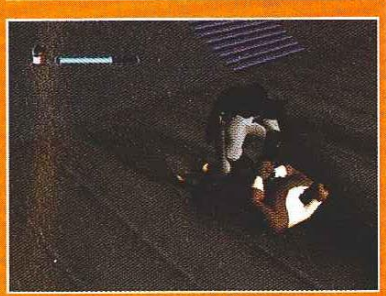
Est-il encore besoin de présenter Ubi Soft ? Ce géant mondial (et français !) du jeu vidéo compte à son actif des hits tels que *Rayman*, *POD* ou *Monaco Grand Prix*. En tant qu'éditeur, Ubi possède des licences comme *Everquest*, *Star Wars*, les jeux *Red Storm*... Vous l'aurez compris, nous n'avons pas affaire à une Start-Up !

↑ Les chutes, amusantes mais trop courtes !

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !
+ Un design fidèle.
+ Une bonne ambiance sonore.
+ Des niveaux variés.

A REVOIR !
- Certains décors un peu sombres.
- Les phases motorisées brouillonnes.
- Et Robin, alors ?



↑ Une fois menottés, vos adversaires ne reviendront pas vous importuner.

Les fans de la série animée culte se réjouiront : ce *Batman Vengeance* semble très fidèle à l'ambiance gothique développée sur celluloïd. Le scénario original s'annonce bien construit et desservi par une réalisation correcte, même si elle reste graphiquement déroutante et parfois simpliste.

SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ PAS VRAIMENT SURFER.

AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité...

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

AOL®

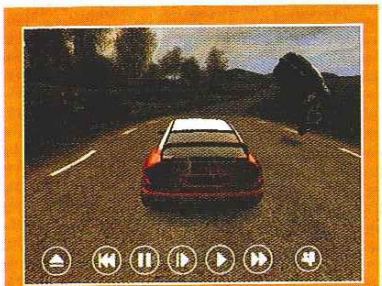
*Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.

PLATEAU
Voitures

↑ **La reine des rallyes est là !**

Subaru Impreza, 206, Xsara, Toyota Corolla, Nissan Skyline, 405 Pike's Peak, Ford Focus... Les plus belles caisses du plateau n'attendent que vous ! Leurs performances varient énormément : d'environ 200 chevaux pour l'agile petite Micra à plus de 900 pour la bête la plus puissante du jeu. A noter également la présence de modèles inconnus, telle cette Opel Astra noire siglée Xbox, et de véhicules historiques comme la fabuleuse 205 T16 ou l'Audi Quattro.

↑ **Toyota et sa fameuse Corolla.**



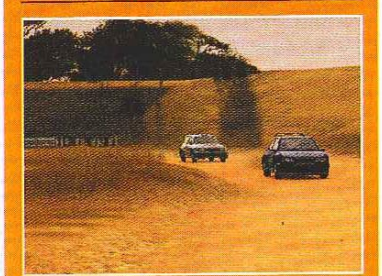
BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **DIGITAL ILLUSIONS**

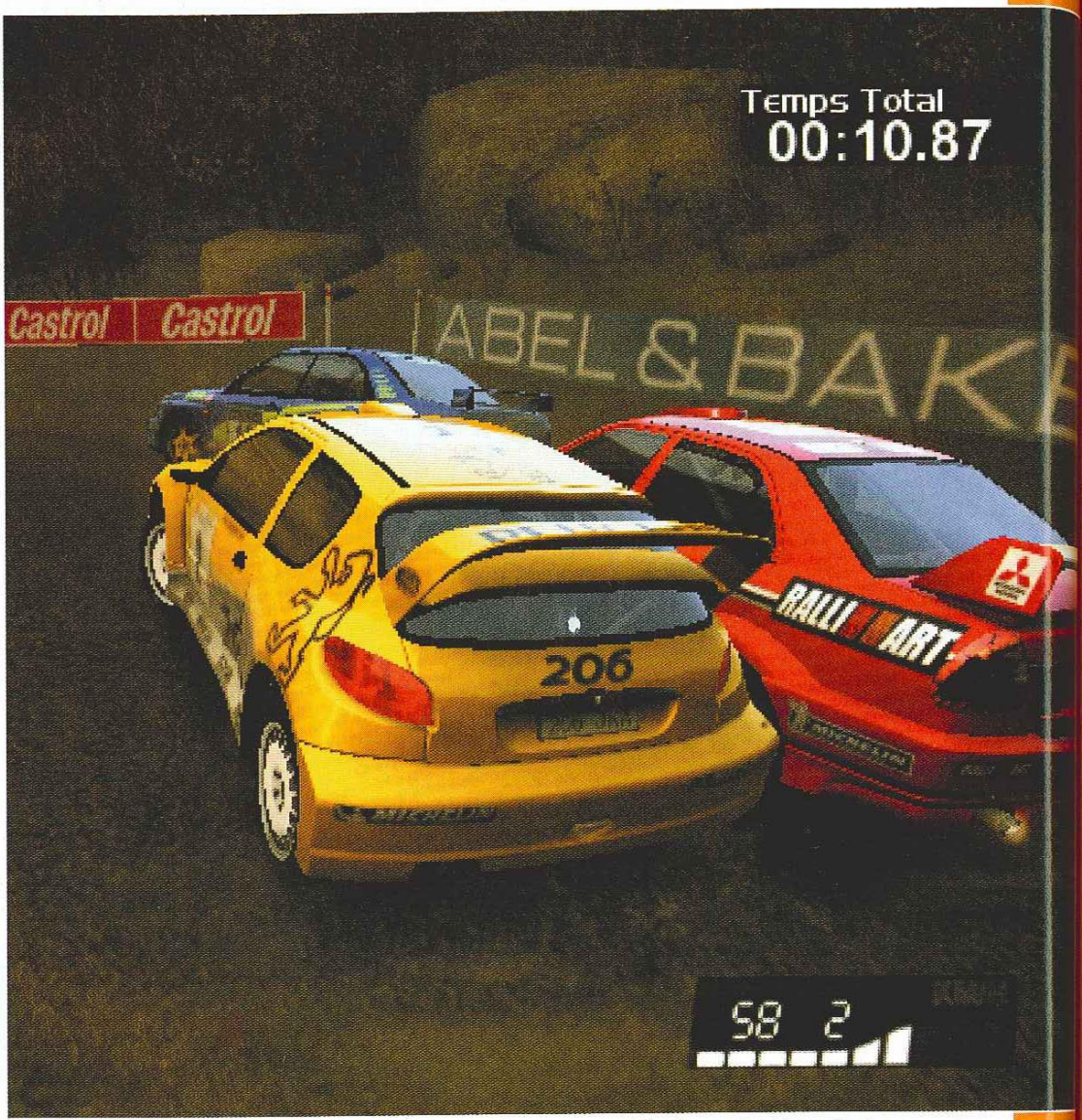
EDITEUR : **MICROSOFT**

GENRE : **COURSE**

DATE DE SORTIE : **MARS 2002**



Ce studio suédois a été crée en 1988 par une bande d'étudiants. Leur premier titre, *Pinball Dreams*, a été commercialisé en 1992 sur Amiga. Fort du succès de ce jeu de flipper, ils enchaînent avec *Pinball Illusions*, avant d'être consacré en 2000 avec l'excellent *Rally Masters* sur PC. Depuis, ils travaillent pour Microsoft.



↑ **Les concurrents sont retors et sans pitié. Ils coupent la trajectoire et vous envoient brouter les pâquerettes !**

RALLISPORT CHALLENGE

De la boue, de la glace et de la casse ! Le premier jeu de rallye Xbox sera grandiose.

REDACTEUR : FREDERIC BRUNET

Discipline automobile trop peu médiatisée mais ô combien spectaculaire, le rallye fait cependant les choux gras des développeurs de jeux. Le succès sur consoles de la série *Colin McRae* de Codemasters (dont le troisième opus devrait être disponible en fin d'année) n'a pas laissé Microsoft de glace, qui a délégué le studio suédois Digital Illusions pour réaliser le premier jeu de rallye de la Xbox. Les Nordiques sont loin d'être des rookies en matière de jeux de course, possédant déjà à leur actif des titres comme *MotorHead*, *Rally Masters* et *Nascar Heat*, pour ne nommer que les plus célèbres. Une constante cependant chez Digital Illusions : ça va toujours vite, très vite ! Le framerate de la version Preview en a laissé plus d'un béat d'admiration... Un jeu de course a rarement atteint une telle vélocité visuelle, que ce soit sur PC ou sur les autres consoles. En vue interne, le spectacle (et éventuellement la crise d'épilepsie) est garanti : ça secoue dans tous les sens lors des passages bosselés. Inconsciemment, vous vous surprenez à lever le pied pour tenter de reprendre le contrôle de la monture d'acier. Un paradoxe pour un jeu de course ! En plus de sa vitesse indécente, *RSC* se paie le luxe de ne pas se montrer avare question polygones. Les caisses disponibles dans notre

XCLU XBOX

Infos : pour vous tenir informé en permanence sur la saison 2002 de rallye qui s'annonce très belle et mouvementée, connectez-vous sur **www.rally-live.com**.

CHACUN SON STYLE ! » Circuits

RSC proposera une flexibilité de jeu peu banale pour un titre de ce genre. Le mode Départ immédiat vous enverra en Afrique au volant d'une Subaru et sera idéal pour vous familiariser avec les commandes. Le mode Carrière constituera le gros morceau de *RSC* : c'est ici que vous devrez éclabousser de votre talent les pistes du monde entier ! Vous serez seul en course, avec pour seule indication les temps intermédiaires des autres concurrents. Vous gagnerez des points qui permettront de débloquer de nouvelles pistes et surtout des voitures bonus !

↑ Cette Mitsu devra être débloquée...

↑ Les coups de patins restent matérialisés sur la chaussée.

↑ Le rendu graphique des pistes sur glace a été fignolé.

↑ La Beetle rallye ! Cette berlinette tient la dragée haute aux grosses cylindrées.

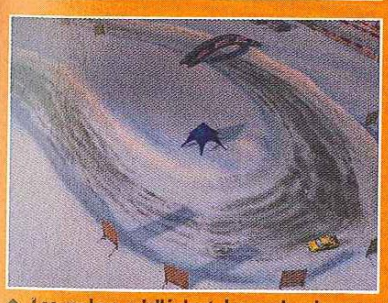
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Ça va vite, très vite !
- Profondeur de champ ahurissante.
- Nombreux types de courses.

A REVOIR !

- Réglages assez sommaires.
- Pas de gestion réelle des dégâts.
- Copilote parfois en décalage.



↑ Les replays privilégient des angles de vue spectaculaires !

Pas la peine de tourner cent sept ans autour du pot, *RalliSport Challenge* s'annonce comme étant le meilleur jeu de rallye toutes machines confondues. On n'a encore jamais vu une telle rapidité dans un jeu de course ! Raffiné et accessible à tous, il fera partie des grosses cylindrées de la console.

« MALGRE SON REALISME GRAPHIQUE, *RSC* NE S'APPARENTE PAS A UNE SIMULATION MAIS A UN HYBRIDE TRES ORIENTE ARCADE. »

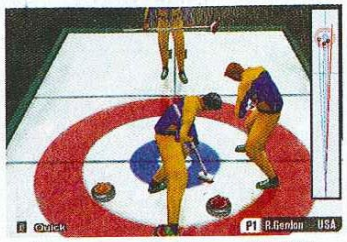
» version sont toutes parfaitement modélisées et reconnaissables. L'absence de l'habillage graphique, utilisé par les véritables écuries engagées dans le championnat du monde des rallyes, ne gène en rien leur identification. Que serait le rallye sans les bosses sur les carrosseries ? Il est possible de mettre les caisses dans un état pitoyable si jamais vous allez explorer le bas-côté de la piste. Les vitres explosent, le châssis se déforme mais vos pilotes gardent le sourire... Normal, car le comportement de la voiture n'est pas modifié malgré les chocs. Vous perdrez juste quelques points à l'arrivée de la spéciale et hypothéquerez ainsi vos chances de passer au niveau suivant... Les modes de jeu, pour l'instant disponibles, restent classiques. Ils rempliront cependant parfaitement leur usage, à savoir vous scotcher pendant des heures un pad crispé entre les doigts. Course simple, contre-la-montre, mode Carrière offriront un panel d'une trentaine de pistes ou de circuits. En plus des ES traditionnelles (Epreuves Spéciales, se déroulant sur des tronçons de route), *RSC* proposera en prime des courses de côtes et des compétitions sur glace inspirées du Trophée Andros. Les changements de revêtements demanderont un petit effort d'adaptation... Malgré son réalisme graphique, *RSC* ne s'apparente pas à une véritable simulation mais plutôt à un hybride très orienté arcade. Les réglages mécaniques succincts, l'absence de parc d'assistance et l'impossibilité de plier vraiment la caisse risquent de heurter les puristes.

L'omission d'un rétroviseur et la relative pauvreté des effets de particules retenus sur la carrosserie sont également regrettables. Car après le catch féminin dans la boue, le rallye est l'un des sports les plus salissants du monde ! Vous ne pourrez pas non plus sauvegarder les replays. Malgré ces petites erreurs de roadbook, que nous espérons temporaires, *RSC* possède tous les atouts pour effectuer un départ canon !

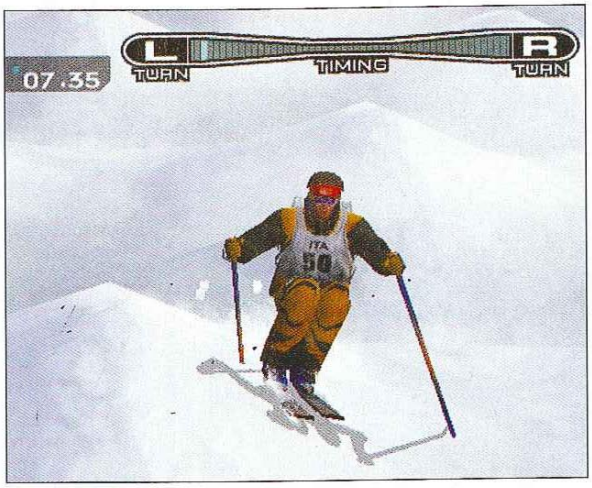
Les constructeurs français brillent en rallye : la 206 WRC de Peugeot et la Xsara de Citroën sont réputées pour être potentiellement les meilleures voitures du championnat du monde.

CADEAU
Bonus : le curling

Le sport préféré des fanatiques du balai-brosse fait son apparition dans *ESPN* ! C'est presque aussi ennuyeux qu'à la télé... Fallait oser !



↑ Vous en avez rêvé, Konami l'a fait !



↑ Toi aussi, prends-toi pour Edgard Gropiron !

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **KONAMI**

EDITEUR : **KONAMI**

GENRE : **SPORT**

DATE DE SORTIE : **AVRIL**

Konami n'est pas une société à négliger. Poids lourd de l'industrie du jeu vidéo, la firme japonaise a développé des titres aussi célèbres que *Castlevania*, *Metal Gear Solid*... et également une ribambelle de ESPN, sur quasiment tous les supports existants.

↑ Le snowboard est sans doute l'épreuve la plus facile. Suivez les instructions affichées à l'écran !

↑ Une épreuve qui ravira votre mère...

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

Préparez-vous pour les futurs JO d'hiver avec le prochain titre de Konami !

REDACTEUR : FLORIAN VIEL

Vous passez vos nuits à regarder les Jeux Olympiques d'hiver de Salt Lake City ? Vous frissonnez à l'idée de devoir attendre quatre ans avant de revoir tous ces athlètes dévaler les pistes, engoncés dans leur combinaison isotherme ? Restez calme car vous retrouverez la magie des sports hivernaux, et ce même en été, grâce à *ESPN International Winter Sports 2002*. Pas moins de dix épreuves vous sont proposées : deux de ski alpin, deux de saut à ski, deux de patinage (une de vitesse et une artistique), du saut de bosses, du snowboard, du bobsleigh, mais aussi du... curling ! Très orienté arcade, ce jeu multiépreuve de Konami va certainement générer de nombreuses ampoules au pouce ! Tous ces challenges mettront vos petits doigts potelés au supplice. Dans certaines compétitions, votre victoire dépendra de votre habilité à taper frénétiquement sur les boutons A et B de la manette. D'autres nécessiteront uniquement d'appuyer sur diverses touches au moment où elles s'affichent à l'écran. Dans tous les cas, vous devrez travailler vos réflexes, posséder un timing parfait pour prétendre atteindre la première marche du podium en mode Championnat. Ou tout du moins mettre la pâtée à un ami en mode Multijoueur. Ami que vous affronterez, selon les disciplines, soit en temps réel et en écran splitté, soit chacun à votre tour. Techniquement bien réalisé avec des personnages énormes, bien animés et réagissant de façon réaliste dans un environnement réussi, *ESPN International Winter Sports 2002* ne pousse néanmoins pas la console dans ses derniers retranchements. Il donne en revanche une sacrée envie d'aller taquiner la poudreuse du monde réelle ! Vivement les vacances !

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

+ Un jeu plutôt bien fait.
+ Assez plaisant à plusieurs.
+ Les épreuves sont nombreuses et variées.

A REVOIR !

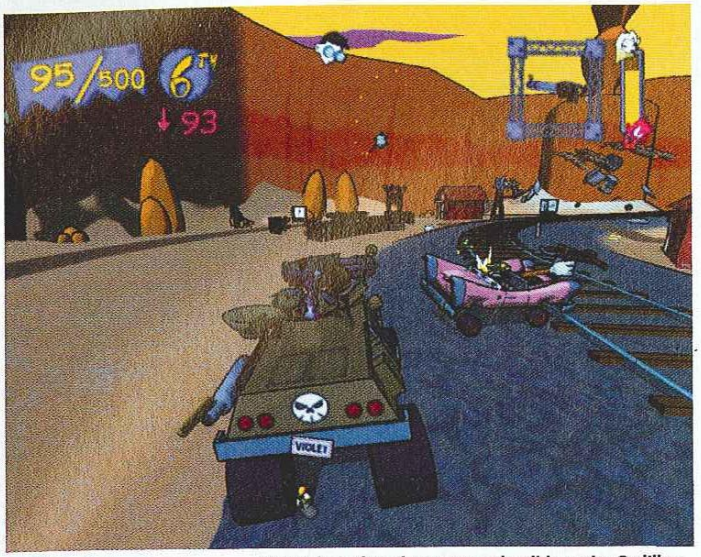
- Etait-il obligatoire de proposer du curling ?
- Crampes au pouce à l'horizon...
- Aimez-vous les sports d'hiver ?

↑ Plutôt propre, l'aspect visuel n'exploite pas à fond les possibilités de la Xbox.

Depuis bien longtemps dans le monde du jeu vidéo, dès que les J.O. approchent, un ou plusieurs titres multiépreuve sortent. Konami reste une des valeurs sûres du genre. Un genre qui montre vite ses limites en solo mais qui remplit souvent son office avec brio lors de soirées à plusieurs. Bonne partie de rigolade !

Concurrence : il semblerait que le jeu officiel *Salt Lake City 2002* soit méchamment à la traîne face à *ESPN*.

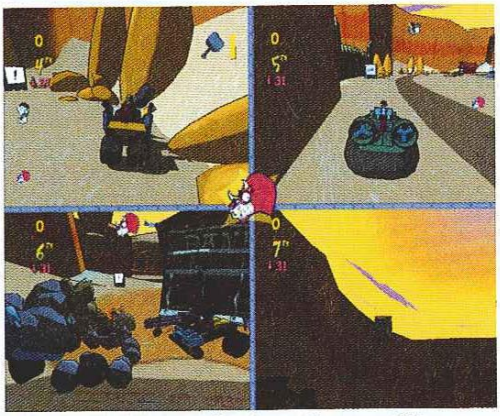
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS
FAITES-VOUS JUSTICE VOUS-MÊME
MAX PAYNE
XBOX



↑ Si ce n'est pas malheureux : tirer à la gatling dans cette splendide petite Cadillac.

TROP SPEED ? » Le turbo de trop

Si le mode Solo semble répétitif, dès que plusieurs joueurs branchent leur manette, les parties virent à la pure folie. A tel point qu'il est parfois difficile de discerner quoi que ce soit dans le jeu tant les autres coins de l'écran sont encombrés d'explosions colorées. Va falloir éclaircir tout ça...



↑ Le mode Multijoueur nécessite une immense télé.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **PSEUDO INTERACTIVE**

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **FIN MARS**

Petite équipe canadienne (dix-huit personnes, tout de même !), Pseudo Interactive fait ses premiers pas dans le dur monde de la programmation avec ce *Cel Damage*. Et pour un premier essai, ce n'est vraiment pas mal, surtout graphiquement ! Nous sommes curieux de voir leurs prochains projets.

↑ La course est une épreuve très exigeante : soyez sans pitié !

CEL DAMAGE

De l'art de devenir chauffard dans un univers marqué par l'héritage de Tex Avery !

REDACTEUR : FLORIAN VIEL

La Xbox s'impose peu à peu comme l'une des consoles les plus conviviales du marché, grâce à des titres très axés sur le mode Multijoueur, comme *Cel Damage*. Largement inspiré des hits que furent *Twisted Metal* et autres *Vigilante* 8 sur 32 bits, voici un jeu de course/action particulièrement rythmé et au design original. Dans une douzaine de niveaux de petite taille, sans véritable marquage au sol, sept concurrents s'affrontent. Le terme d'affrontement prend ici tout son sens puisque, pour triompher, vous devez ramasser des armes et autres bonus essaimés sur le parcours et anéantir vos adversaires. Tronçonneuse, scie circulaire, mitrailleuse lourde, marteaux géants et rayons givrants, tout est bon pour empêcher les concurrents de remplir des conditions de victoire qui varient selon les modes. Atteindre en premier 500 points, capturer des drapeaux, les objectifs sont nombreux afin d'éviter aux joueurs toute lassitude. D'autant que *Cel Damage* est étonnamment réalisé avec des graphismes utilisant la technique de cel-shading. une technique mise en valeur par le célèbre *Jet Set Radio* de Sega sur Dreamcast et réutilisée très bientôt par sa splendide suite sur Xbox. Ce procédé assure au jeu un rendu proche du dessin animé. Non content de rappeler certains cartoons par sa réalisation, *Cel Damage* multiplie les références à Tex Avery et aux grands noms de la Warner dans des univers colorés et interactifs. Simple à prendre en main et particulièrement amusant, *Cel Damage* a, malgré quelques défauts, un bon potentiel. En test bientôt.

■ **Cel-shading :** cette technique est aujourd'hui utilisée dans pratiquement tous les jeux à licence Warner.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

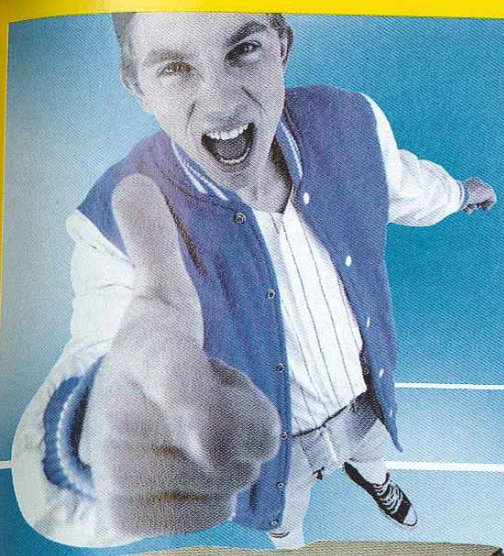
+ Un univers cartoon très réussi !
+ Une prise en main simplissime.
+ Une palette d'armes conséquente.

A REVOIR !

- Un jeu pas facile !
- Le mode Multijoueur devient vite chaotique.
- La durée de vie du mode solo.

↑ Dans *Cel Damage*, on ne fait pas vraiment dans la dentelle...

Un concept simple qui a déjà fait ses preuves sur d'autres supports. On se souvient, entre autres, de *Twisted Metal*, un jeu culte aux Etats-Unis beaucoup plus qu'en France. Ici, on place l'action dans un univers de cartoon déjanté. C'est plutôt efficace mais encore trop confus, surtout à plusieurs en écran splitté.



"TROP FORTE LA NOUVELLE XBOX CHEZ CONFO !"

479,99€
3148,53F

Microsoft

XBOX

LANCEMENT LE 14 MARS 2002

CONSOLE XBOX

- Processeur **Intel 733 Mhz.**
- Chip graphique Nvidia 233 Mhz **(125 Millions polygones/sec).**
- Résolution Max de **1920 x 1080.**
- Disque dur interne de **8 Go.**
- **64 Mo** de mémoire vive unifiée.
- Cartes mémoire **optionnelles** pour vos sauvegardes.
- Lecteur de DVD 9 pour les jeux (8,5 Go).
- Processeur vidéo **256 voies dont 64 numériques.**
- Compatibilité **Dolby Digital 5.1.**
- Sortie **HDTV.**
- **Carte Ethernet** pour le réseau et l'accès à internet.
- Manette analogique avec 2 moteurs pour les vibrations.
- 4 ports manette pour JOUER à plusieurs **simultanément.**

LA CONSOLE + LA MANETTE code : 100080.

En option :
MANETTE seule, code 100086 : **39,99€** / 262,32 F.
TELECOMMANDE. Code 100089 : **49,99€** / 327,91 F.
CARTE MEMOIRE. Code 100087 : **49,99€** / 327,91 F.

DES JEUX AUX REALISMES EXCEPTIONNELS ET SURPRENANTS !

ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE

69,99€ **459,10F**

LE JEU FETICHE... Embarquez pour un voyage extraordinaire dans un monde peuplé de créatures étranges et de méchants très... particuliers. Vous incarnerez le héros des Mudokons, ABE et son comparse MUNCH, une créature de la race amphibie des Gabbits pour vivre une aventure totalement déjantée, entièrement en 3D, dans l'Univers d'Oddworld.
Code 100187.

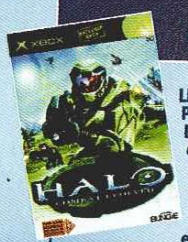
PROJECT GOTHAM RACING

69,99€ **459,10F**

LE JEU DE VITESSE PURE... Pilotez enfin les voitures de vos rêves (plus de 20 voitures... Lamborghini, Ferrari) à travers plus de 300 circuits dans 4 des plus grandes villes du monde fidèlement modélisées (New York, San Francisco, Tokyo, Londres) pour découvrir le vrai bonheur de dévaler les rues à pleine vitesse.
Code 100084.

HALO

69,99€ **459,10F**



LE JEU D'ACTION PAR EXCELLENCE... Découvrez ce jeu de combat futuriste qui se déroule sur un satellite extraterrestre en forme d'anneau et gravitant autour d'une planète lointaine. Votre mission ? Découvrir le terrible secret que renferme HALO et anéantir les ennemis jurés de l'humanité : les Covenants. Vos chances ? Elles sont infimes....
Code 100081.

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

69,99€ **459,10F**

LE JEU DE GLISSE EXTREME.... : A vous désormais de gérer la carrière professionnelle d'un snowboarder avec tout ce que cela implique : il vous faudra enchaîner de belles figures au bon endroit pour vous faire remarquer des autres snowboarders, des photographes ou mieux des sponsors ! Le tout sera sanctionné par des points qui vous feront gravir la hiérarchie des gars en "baggy" et bonnet.
Code 100800.

@ en vente également sur conforama.fr (1)

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

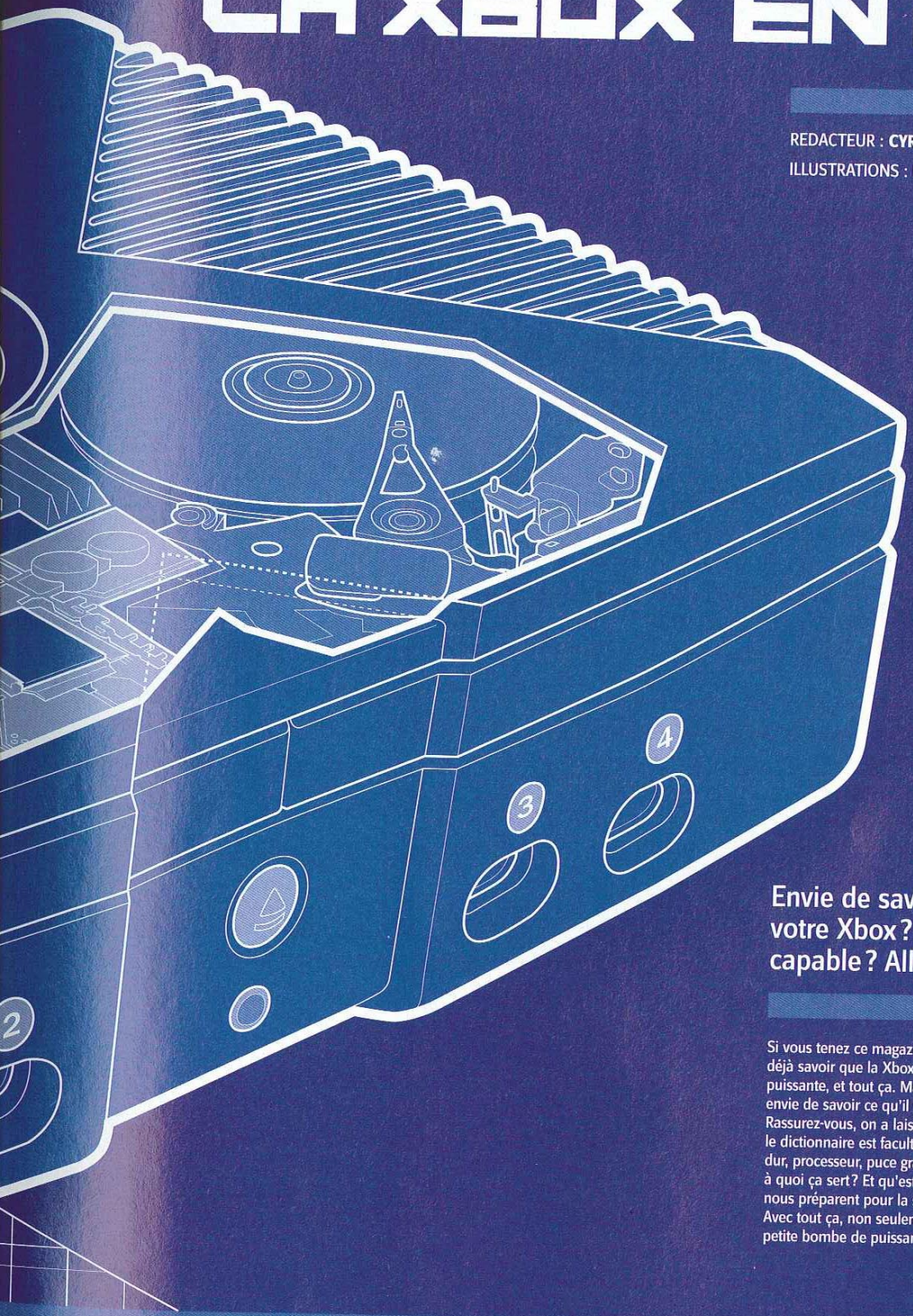
Garantie valable dans tous les magasins de France hors DOM TOM.
(1) Frais de livraison en plus.
1€ = 6,55957 F

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (0,196€/1,28F la min.)
Serveur Vocal : 08 90 71 05 15 (0,15€/0,98F la min.)

■ **Habitude :** plus on joue avec et plus on apprécie les détails de la Xbox, comme les goupiles des paddles, qui évitent de faire tomber la console.

LA XBOX EN BREF

REDACTEUR : **CYRILLE TESSIER**
ILLUSTRATIONS : **IDENTIKAL www.identikal.com**

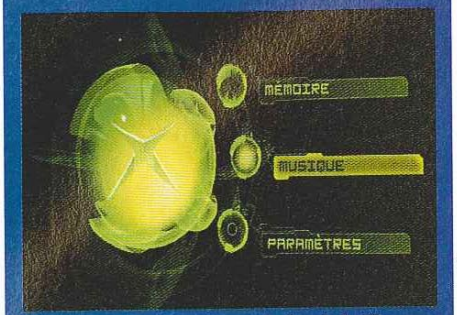


Envie de savoir ce qu'il y a dans votre Xbox ? De quoi elle est capable ? Allez, on vous dit tout !

Si vous tenez ce magazine entre vos mains avides, vous devez déjà savoir que la Xbox est une console de nouvelle génération, puissante, et tout ça. Mais est-ce bien suffisant ? N'avez-vous pas envie de savoir ce qu'il y a dans la bête (sans avoir à la désosser) ? Rassurez-vous, on a laissé les schémas techniques de côté, le dictionnaire est facultatif, on va vraiment au plus simple. Disque dur, processeur, puce graphique... Qu'est-ce que c'est, et surtout : à quoi ça sert ? Et qu'est-ce que les petits gars de Microsoft nous préparent pour la suite ?
Avec tout ça, non seulement vous saurez que la Xbox est une petite bombe de puissance, mais en plus, vous saurez pourquoi.

■ **Jamais à l'heure :** pour éviter d'avoir à remettre à l'heure chaque Xbox lorsqu'on l'allume, il suffit de la laisser branchée sur une prise. Quoi... y a pas de pile ?

LE GESTIONNAIRE DE LA XBOX



»Organiser ses données sur le dur de la Xbox est un jeu d'enfant : on allume la console sans mettre de jeu et on accède à ce menu.

»Choisissez l'écran Mémoire et vous obtiendrez la liste de toutes les sauvegardes que vous possédez sur votre disque dur.

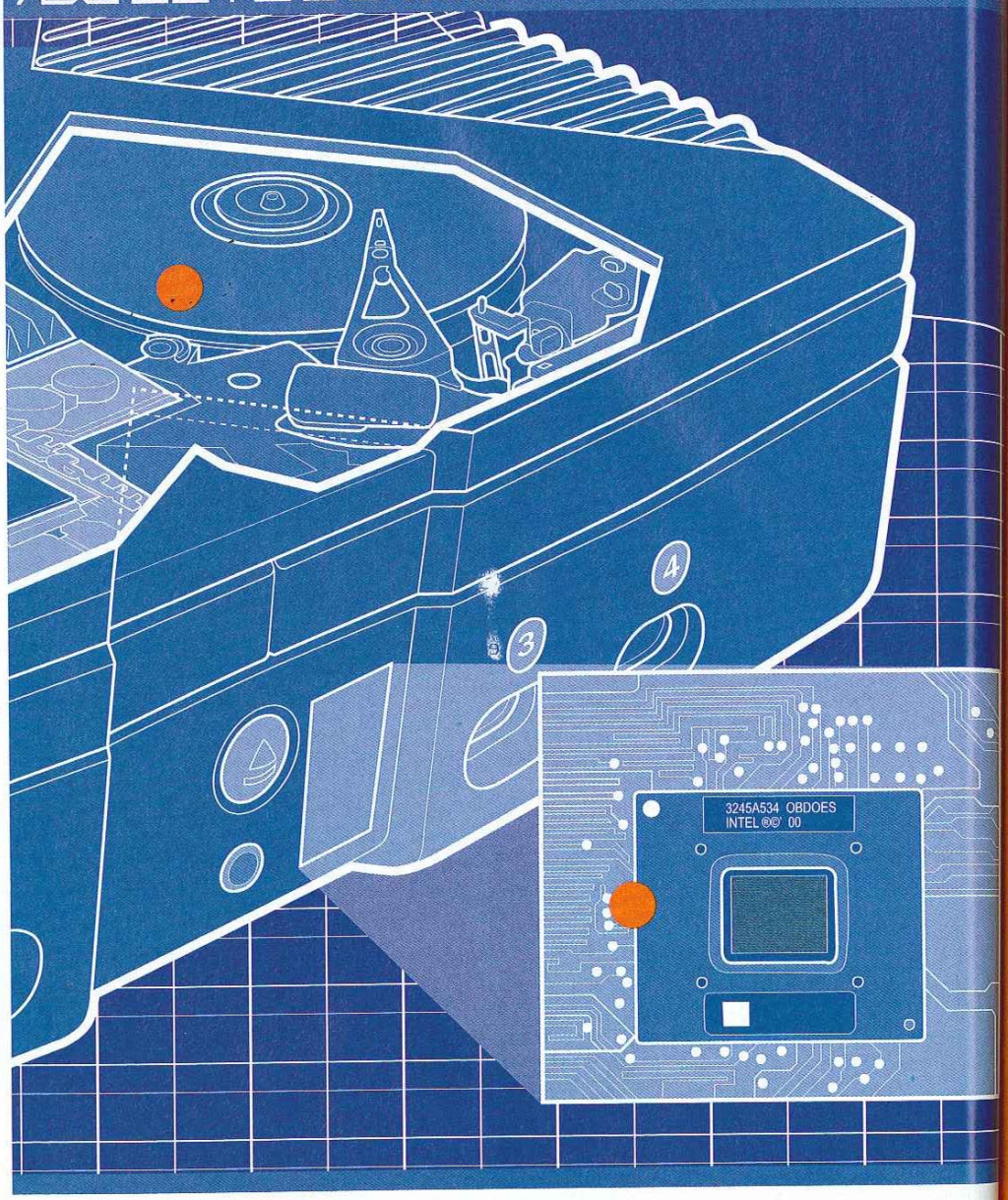
»Sélectionnez-en une et vous pourrez la copier ailleurs (sur une carte mémoire, par exemple) ou l'effacer.

»Allez dans les Paramètres pour définir le type de télé et de son dont vous disposez, ainsi que pour régler l'heure et diverses autres choses.

INTERACTNITE TOTALE

Comment aimeriez-vous que le disque dur de la Xbox soit utilisé ?
Qu'imaginez-vous d'absolument délirant comme jeu ou même avez-vous trouvé un truc incroyable sur ce sujet? Dans tous les cas, n'hésitez pas à nous contacter pour en discuter avec nous.

› DU COTE DU MATOS



DISQUE DUR

La Xbox est la toute première console à disposer en standard d'un disque dur. Ce dernier fait 8 Go, ce qui représente environ la capacité de 1000 cartes mémoire (ces dernières deviennent donc vraiment accessoires). Vous avez ainsi, d'emblée, une idée de l'intérêt que cela représente. En fait, la simple présence de ce disque ouvre un nombre inédit d'applications pour les consoles. Les jeux disposeront là d'un moyen idéal pour stocker temporairement de grandes quantités d'informations. Attention, nous ne parlons pas d'installation, juste de stockage temporaire, pour éviter par exemple les chargements entre les niveaux.
Sur Xbox, une fois le niveau chargé, il n'y a plus de chargements. Le reste des informations nécessaire pour le jeu est placé au fur et à mesure sur le disque.
Et le jeu n'a plus qu'à se servir sans faire patienter le joueur. Cela permet donc logiquement d'avoir des mondes absolument immenses et remplis de détails. Encore plus fou, des mondes persistants sont en préparation. Il s'agit de mondes vivants, dans lesquels les actions du joueur et de l'environnement auront des effets réalistes et durables. Un joueur pourra rencontrer un enfant et revenir des années plus tard parler avec l'adulte qu'il sera devenu. Tout ceci nécessite un espace de stockage conséquent et ce dernier est donc fourni par notre disque dur.
Une autre vaste série de possibilités apportées par le dur concerne les bonus. Les éditeurs pourront ainsi distribuer des nouveaux niveaux, personnages ou armes sans pour autant refaire un jeu. Le joueur pourra, sur Internet ou sur notre DVD, ajouter facilement des extensions à ses jeux. Rien ne lui empêchera non plus de ramener des mises à jour de données, comme les joueurs d'une équipe de foot. Ou encore de créer ses propres mondes grâce aux éditeurs de niveaux, ce qui devrait ravir ceux qui les connaissent sur PC. Ajoutons pour terminer sur ces 8 Go qu'ils sont disponibles dès le lancement de la console, et que ce n'est donc pas un accessoire à racheter. Cela signifie également que tous les jeux sur Xbox prennent en compte ce disque dur. Et cela aura son importance...

CPU

Au cœur de notre nouvelle console préférée, on trouve un PIII 733 Mhz, un processeur de portable pour ceux qui aiment les précisions. Avant de hurler que ça fait limite par rapport au dernier monstre d'Intel ou d'AMD, il faut savoir que, contrairement à la Xbox, les PC ont d'autres choses à gérer que le jeu. Notamment un système d'exploitation souvent gourmand, mais aussi des tonnes de programmes et de routines.
Sur Xbox, les jeux bien programmés ne font pas appel au CPU, puisque les autres processeurs sont censés faire le boulot. Le CPU a donc un rôle de chef, il organise la bonne marche des choses. Un vrai chef d'orchestre, en somme. Et pour faire cela, son processeur suffit amplement. Même pour mettre la honte à toutes ses petites copines du marché!

■ **Paramètres obligatoires :** si vous voulez utiliser votre écran 16/9 ou votre home cinema, c'est avant tout la console qu'il faut prévenir.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 705 707**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre site web **www.mobiles.fr**.

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 937 Metal gear sd: 2	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy: thème	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy: victoire	56 782 Metal gear sd: thème	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 673 Pac man	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 875 Harry Potter	56 763 Red faction	56 609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56 906 Besame mucho	56 912 Here comes the sun	56 757 Oye como va	56 884 Summertime
56 879 Bethoven: 5ème	56 765 Hotel California	56 882 Petite musique de nuit	56 910 The girl grom ipanema
56 880 Bethoven: 9ème	56 631 I will survive	56 909 Solade	56 764 We are the champion
56 911 Help	56 881 Lettre à Élise	56 883 So What	56 913 Yesterday

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 914 30 millions d'amis	56 738 Chapeau melon...	56 602 L'île aux enfants	56 921 Pyramide
56 814 20h de TF1	56 802 Code Quantum	56 733 L'inspecteur Gadget	56 714 Olive et Tom
56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 611 La croisière s'amuse	56 934 On a tout essyé
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 920 Le maillon faible	56 922 Qui veut gagner...
56 704 Ally Mc Beal	56 789 Dragon Ball Z	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie
56 603 Amicalement votre	56 926 E=M6	56 735 Les cités d'or	56 923 Sacrée soirée
56 795 Animaux du monde	56 893 Famille Adams	56 917 Les chiffres et les lettres	56 716 San ku kaï
56 844 Arnold & Willy	56 927 Fan de	56 936 Les enfants de la télé	56 932 Santa barbara
56 737 Babylon 5	56 919 Fort Boyard	56 615 Les simpsons	56 894 Shérif fais moi peur
56 820 Benny Hill	56 617 Friends	56 891 Les têtes brulées	56 705 South Park
56 915 Big Dil	56 928 Frequenstar	56 709 Loft Story	56 876 Star Academy
56 821 Brigades du Tigre	56 654 Goldorak	56 730 Mac Gyver	56 651 Starsky & Hutch
56 616 Buffy ctre vampires	56 935 Graine de stars	56 682 Magnum	56 865 Sunset Beach
56 610 Candy	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 707 Twin Peaks
56 717 Capitaine Flam	56 929 Happy days	56 858 Millenium	56 734 Ulysse 31
56 925 Ca se discute	56 818 Hawaï police	56 635 Mission Impossible	56 728 Un gars, une fille
56 918 Ciel mon mardi	56 930 Hélène et les garçons	56 931 Morning live	56 933 Ushuaïa
56 916 C'est mon choix	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 614 X-Files

FILMS

56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 753 Matrix	56 755 Terminator 2
56 808 Brazil	56 639 James Bond	56 694 Men in Black	56 888 The full monty
56 904 Cœur de dragon	56 792 Jeux interdits	56 641 Pulp fiction	56 890 Top Gun
56 796 Ghost Dog	56 740 L'exorciste	56 718 Rocky	56 742 Titanic
56 754 Grease	56 655 La boum	56 741 Scream	56 695 Wild wild west
56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 612 Belsunce breakdown	56 685 Gangsta's Paradise	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 622 Cendrillon du ghetto	56 905 Gáz-L	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 644 Clint Eastwood	56 796 Ghost Dog	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 691 Come with me	56 689 I got 5 on it	56 938 On ne peut pas plaire...	56 770 U remind me
56 896 Elle te rend dingue	56 643 It wasn't me	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 907 Fallin	56 624 J'voulais	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 788 La haine	56 693 Regulate	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 769 Le vent nous portera	56 763 New year's day	56 790 Stairway to heaven	56 762 Sunday bloody sunday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 823 Can't get you out...head	56 631 I will survive	56 626 Près de moi	56 903 Une étincelle
56 886 Comme je t'aime	56 771 It's raining men	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 642 Daddy DJ	56 902 J'ai tout oublié	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 628 Here with me	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 871 I'm a slave 4 U	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE

56 767 Could you be loved	56 774 La voix des sages	56 758 No woman no cry
56 773 Dépareillé	56 766 Many rivers to cross	56 772 Trop peu de temps

RAÏ

56 697 Aïcha
56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 660 Hymne France	56 667 Hymne Maroc	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 720 Hymne Portugal	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 663 Hymne Italie	56 746 Hymne Sénégal	56 620 Pub Levi's
56 662 Hymne Espagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 669 Hymne Tunisie	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 666 Hymne Etats Unis	56 723 Hymne Japon	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS GEANTS Nokia:** 33xx-5510 **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **CARTES POSTALES Nokia:** 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx **Ericsson:** R520-T20e-T29s-T39m. **Alcatel:** 311-511.

1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 705 707

Aussi par internet... www.mobiles.fr Et par minitel! 3617 MONMOBILE

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
✆	☺	☺	😁	☹	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

A	B	C	D	E	F	G	H	
2	22	222	3	33	333	4	44	
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

I ♥ Zone perso! 23 328 → I ♥ FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso

Perso: FLO, LA PLUS BELLE!

Zone perso! 23 574 → Pas de perso: le logo sera centré! 23 574

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE 23 300

Zone perso! Logo vide, seulement perso! 23 300

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page. Appelez le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

GRAPHICS PROCESSING UNIT

L'image de *Dead or Alive 3* ci-dessus va nous servir à vous montrer quelques techniques gérées nativement par le NV2a de la Xbox. Comme ça, vous saurez pourquoi c'est si beau.

1 PIXEL SHADING - Permet de mélanger divers effets sur la partie la plus petite d'une image : le pixel. En mixant différents effets, on peut ajouter des ombres, reliefs, etc. jusqu'à créer, dans le cas présent, une cotte de mailles qui ressemble à une cotte de mailles, avec impression métal, et tout.

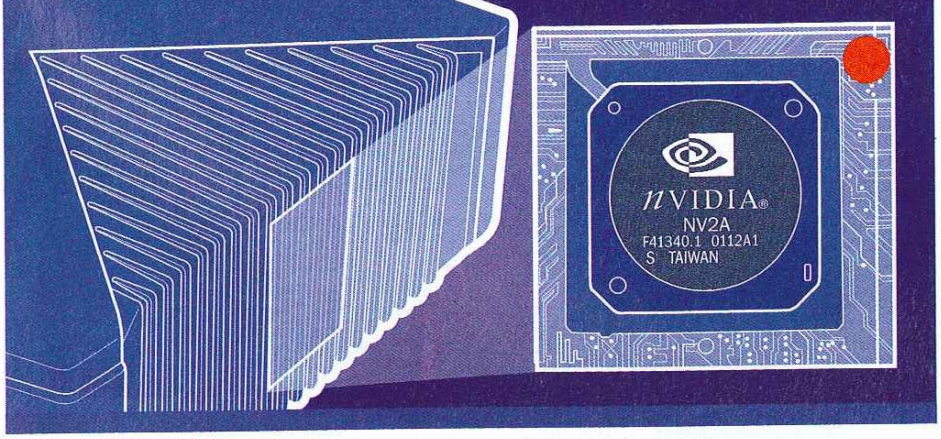
2 ANTIALIASING - Comme nous le montre si élégamment Hayate avec sa jambe, sur Xbox, il n'y a pas d'aliasing. Ce terme, un rien barbare, désigne la fâcheuse tendance des lignes en diagonale à ressembler à des escaliers. Pour être sûr de profiter des bienfaits de cette technique, vous aurez besoin d'un bon câble vidéo.

3 GESTION DES POLYGONES - nVIDIA ne crée pas des processeurs pour les machines de bureaux, il fait du matos pour les joueurs. Et notre GDU, les gars, il s'occupe comme un seul homme de 125 millions de polygones par seconde. Et les polygones, c'est la base d'une image 3D. Donc, ici, ça donne des images belles et fluides.

4 COMPRESSION DE TEXTURES - Les textures sont les images que l'on plaque sur les polygones pour donner l'impression que le monde, là, il est bien réel. Le problème, c'est qu'une belle texture, ça prend de la place en mémoire. La Xbox la compresse donc (six fois) avant de la stocker en mémoire et de l'utiliser au bon moment.

5 SIMULTANEOUS TEXTURES - Si on empile les textures les unes sur les autres, on obtient non seulement un tas de textures, mais surtout des effets sympas, comme du relief sur de l'eau ou sur un vêtement. La Xbox peut appliquer jusqu'à quatre textures en même temps, ce qui nous donne, ici, ce pantalon camouflage. C'est la mode, il paraît !

6 BUMP-MAPPING - ... Ou comment créer du relief là où il n'y en a pas. Grâce à cette technique, on applique des ombres artificielles aux surfaces, ce qui en augmente le réalisme, surtout de près. On peut les remarquer en tournant autour d'un objet. C'est notamment pour cela que l'eau d'*Halo* est si belle.



GPU

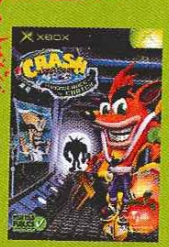
La puce graphique de la Xbox est bien sûr la principale responsable de la qualité visuelle des jeux. Le NV2a de nVIDIA est une déclinaison de la gamme nFORCE qui équipe les PC. Mais ici, le NV2a est une dérivation du Geforce 3, l'une des puces les plus puissantes du marché. Avec près de 125 millions de polygones par seconde, le NV2a est capable de véritables prouesses graphiques, le tout avec rapidité, ce qui n'est possible que sur des PC haut de gamme. Ajoutons à cela que ce GPU contient des tonnes de routines graphiques pour accélérer les rendus et produire des effets spéciaux sans effort. Et lorsque l'on voit des jeux comme *Halo*, *Dead or Alive 3* ou *Wreckless*, on réalise à quel point c'est performant. Dire que c'est seulement le début !

■ **Rapide :** avec son disque dur, ses DVD gravés de l'extérieur vers l'intérieur et diverses astuces, les jeux se chargent très vite. Un bonheur !

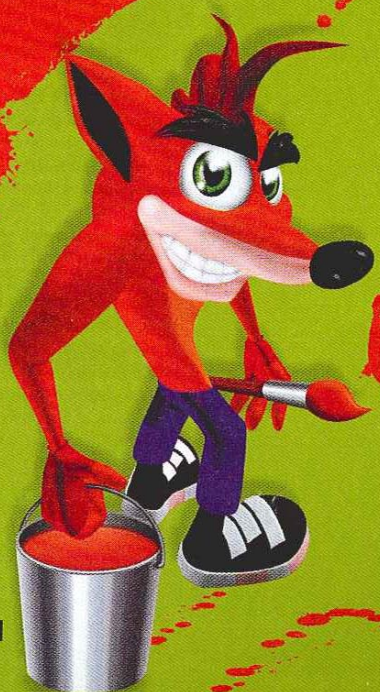
UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com



CRASH BANDICOOT LA VENGEANCE DE CORTEX



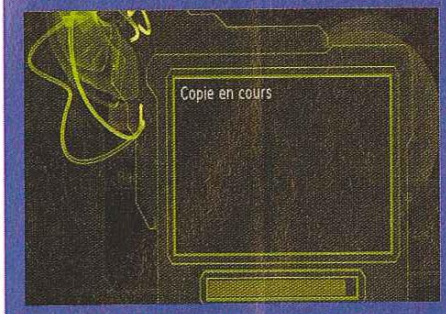
MORE CRASH !

Xbox™ : une nouvelle ère de jeu pour Crash Bandicoot !

POUR TOUS PUBLICS

MA MUSIQUE

» Premièrement, se choisir un CD sympa pour le copier sur le disque dur.



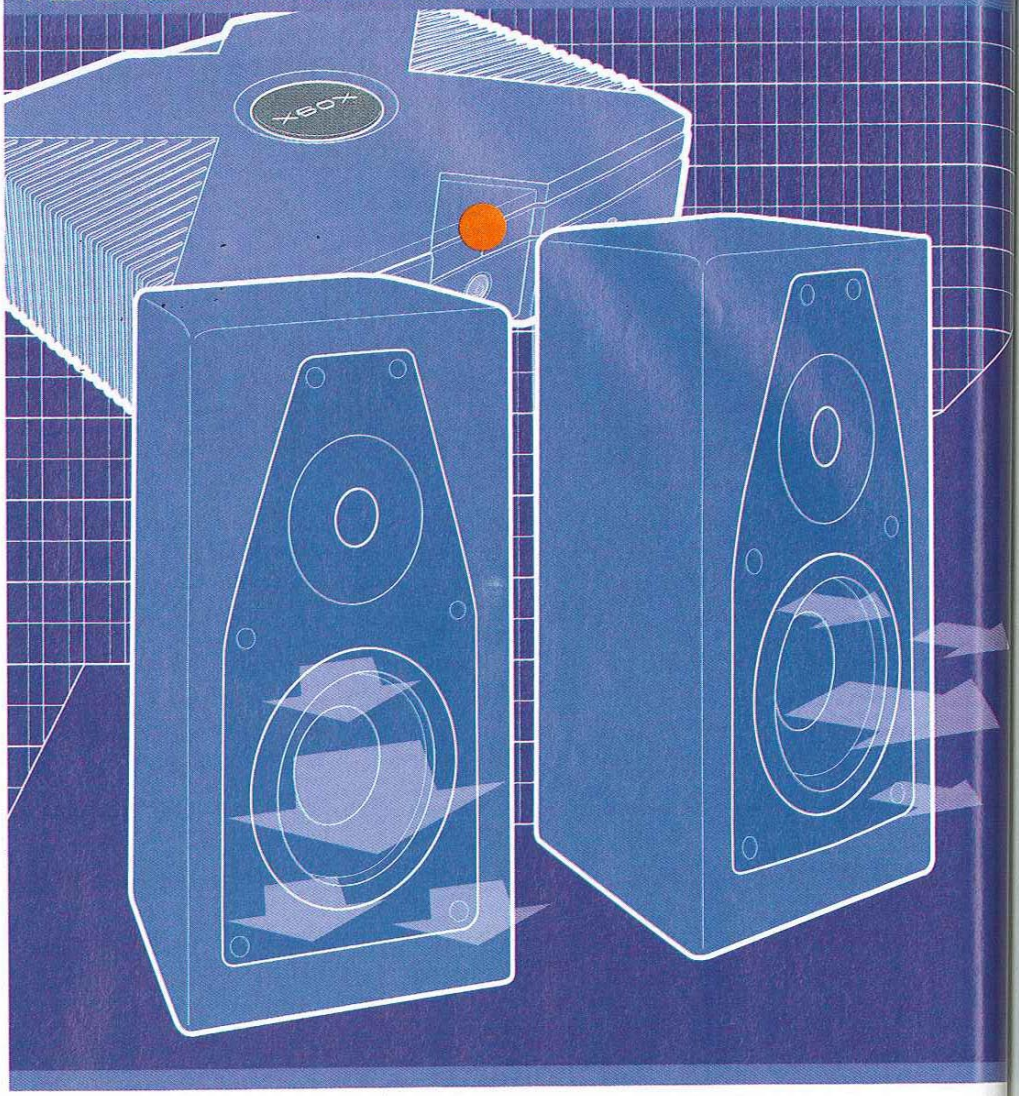
» En gros, il faut vingt minutes pour mettre un CD d'une heure dans le dur de la Xbox.

» Ici, vous pouvez renommer les pistes musicales. Espérons qu'avec le Net, ça ira plus vite.

» Maintenant, c'est l'heure de mettre *Amped* pour surfez sur votre sélection musicale.

» Dans le jeu, il suffit d'aller dans les options pour choisir sa bande son. Rock'n roll !

› DU COTE DU SON



APU

L'audio Processing Unit de la Xbox est celui du NForce, soit une petite bombe plus habituée à faire du bruit sur PC que sur console. Grâce à elle, les développeurs ont la possibilité d'exploiter pas moins de 256 voix différentes, ce qui pourrait donner une musique classique (avec orchestre complet et chanteurs), des explosions dans tous les sens, les crépitements de votre arme et les hurlements de vos adversaires. Tiens, on parle de *Halo* encore. Tout ce beau monde se partage les 64 Mo de la Xbox pour y mettre tout plein de sons. La qualité d'une musique n'est peut-être pas une question de nombre de voix, mais ça aide.

DIRECT SOUND

Avec cette technique, l'ambiance sonore peut varier complètement en fonction des actions du joueur et de sa situation. On peut ainsi l'accélérer avec l'apparition des adversaires, la ralentir pour accentuer son stress, ajouter des effets pour créer une surprise, la faire varier selon l'état de santé du personnage incarné... Bref, tout est possible et comme ce n'est plus aujourd'hui un challenge technique à réaliser, c'est donc à nos amis développeurs (et à leur imagination) de prendre la suite.

SON SURROUND SIMULE

Tout le monde n'a pas un home cinéma pour faire bouger les murs. Mais tous les joueurs ont au moins une paire d'enceintes sur leur télé voire, au pire, un casque stéréo. C'est tout à fait suffisant pour recréer un son dolby et se faire envelopper par le son. Et le résultat est vraiment convaincant. Il n'y a pas à dire : c'est beau la technique !

MUSIQUE

Même si ça peut sembler top high-tech comme solution audio, vous pouvez copier vos CD sur le disque de la Xbox, pour faire vos compilations ou changer la musique des jeux qui le permettent.

DOLBY 5.1

Avec un adaptateur, vous branchez la Xbox à votre ensemble home cinéma (un ampli et un kit 5.1), et vous voilà parti pour un autre monde, une autre expérience. La Xbox est aujourd'hui la seule console à vous le permettre.

AMIS LECTEURS : REAGISSEZ !

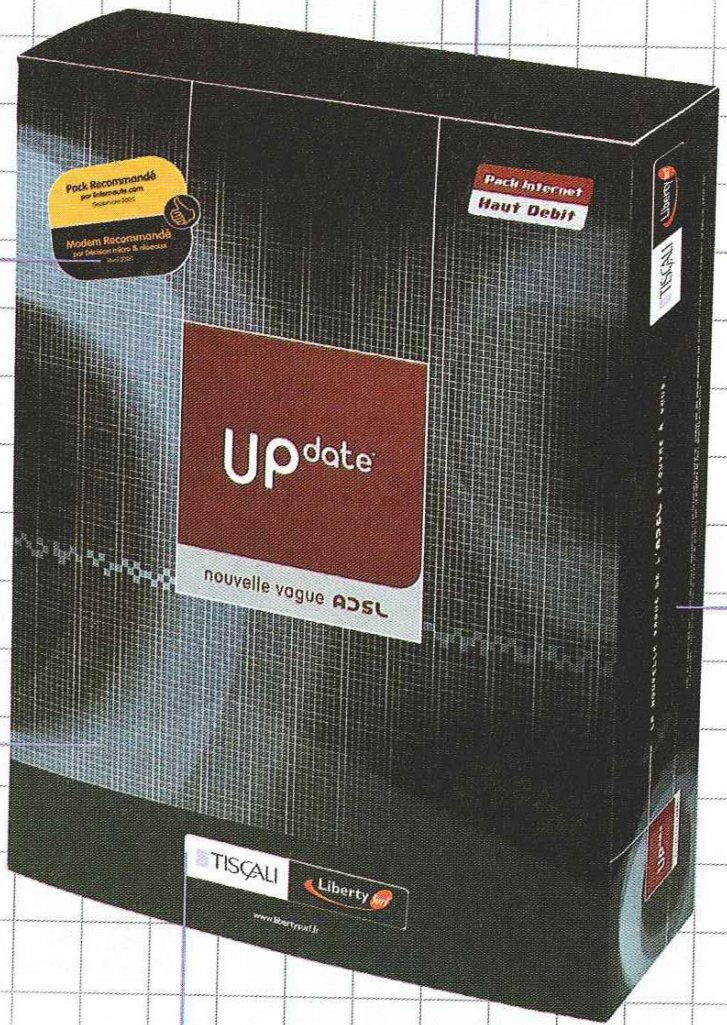
Comment aimeriez-vous que les développeurs utilisent les capacités sonores de la Xbox ? Quelle musique avez-vous copié sur votre disque dur ? Mais déjà, utilisez-vous cette fonction dans les jeux, écoutez-vous même des CD avec votre Xbox ? Sérieux ou délirants, nous lirons tous vos courriers. Allez dans les pages courrier (118) pour avoir nos coordonnées.

■ **Animation :** tous les menus des paramètres Xbox sont animés d'effets très high-tech, le tout d'un beau vert à la *Matrix*. Une belle réussite.

L'ADSL RECOMMANDÉ PAR LES SPÉCIALISTES

1ER AVANTAGE
Recommandé par "linternaute.com" (09/2001) et Décision Micro et Réseaux (04/2001)

2ÈME AVANTAGE
Installation automatique



3ÈME AVANTAGE
Mise à jour en ligne du modem avec eicon

4ÈME AVANTAGE
Protection contre les attaques pirates (FIREWALL)

5ÈME AVANTAGE
compatible avec tous les ordinateurs (PORT ETHERNET ET USB*, MAC/PC/WINDOWS®/LINUX)

L'ADSL PAR TISCALI LIBERTY SURF, C'EST AUSSI :

- Une vitesse de connexion jusqu'à 10 fois plus élevée qu'avec un modem classique
- Une connexion illimitée à Internet sans dépassement de budget
- La possibilité d'utiliser votre ligne téléphonique pendant que vous surfez

Le Pack UP Date est vendu 151,5 €TTC, l'abonnement mensuel est de 45,5 €TTC, les frais d'activation sont de 76,5 €TTC.

POUR OBTENIR LE PACK ADSL UP DATE: ■ Sur le site www.libertysurf.fr ■ Dans les points de vente suivants : Darty, Géant, Cora, BHV, Komogo, Hypermédia & Planète Saturn.
Pour vous abonner à l'accès libre, aux forfaits sans engagements, à l'ADSL, appelez le :

TISCALI
Liberty Surf

ON VOUS PRÉFÈRE EN LIBERTÉ

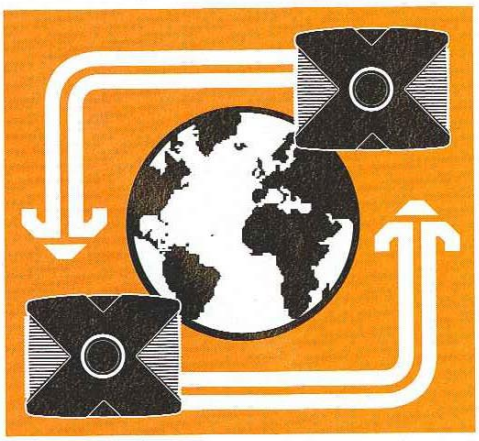
0 825 95 95 95 (0,15€TTC/mn)**

*USB uniquement sur Windows98, 98 Me, 2000 et XP. **Partout en France métropolitaine. RCS PARIS B419 009 170.

FCB netbrand rouge

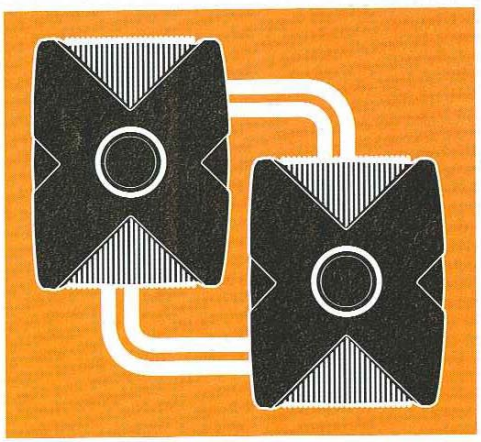
HAUT-DEBIT

La Xbox est prête pour demain : elle dispose d'un port Ethernet pour brancher un modem câble ou ADSL. Tout comme le disque, tous les éditeurs le prennent en compte aujourd'hui dans le développement de leurs jeux. Un nouveau monde est un train de se préparer, même de grands mystères planent encore sur l'aspect le plus excitant de la Xbox... On vous tient au courant!



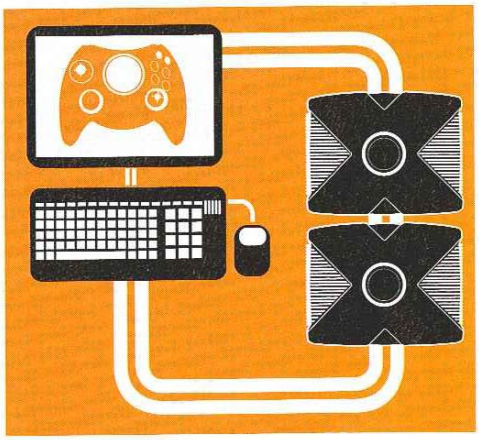
LAN

Le réseau local permet à plusieurs PC de se connecter ensemble. Bon, normalement le jeu n'est pas l'intérêt premier, mais ça fonctionne très bien avec. Avec son port Ethernet, vous pouvez brancher la Xbox sur un petit boîtier (ça s'appelle un « hub ») pour réunir jusqu'à quatre consoles. On peut aussi se brancher sur le réseau de l'école, de son entreprise... Et que la fête commence!



LE LINK

Certains jeux comme *Halo* (oui, on l'aime) permettent de jouer à plusieurs. Maintenant, vous n'avez pas toujours quinze amis, voire simplement un réseau disponible. Qu'importe, vous pouvez au moins brancher directement deux Xbox entre elles, ce qui suffit pour jouer à huit à *Halo* (c'est un exemple). Ça fonctionne aussi bien qu'en Lan, on est juste un peu plus tassé autour des télés.



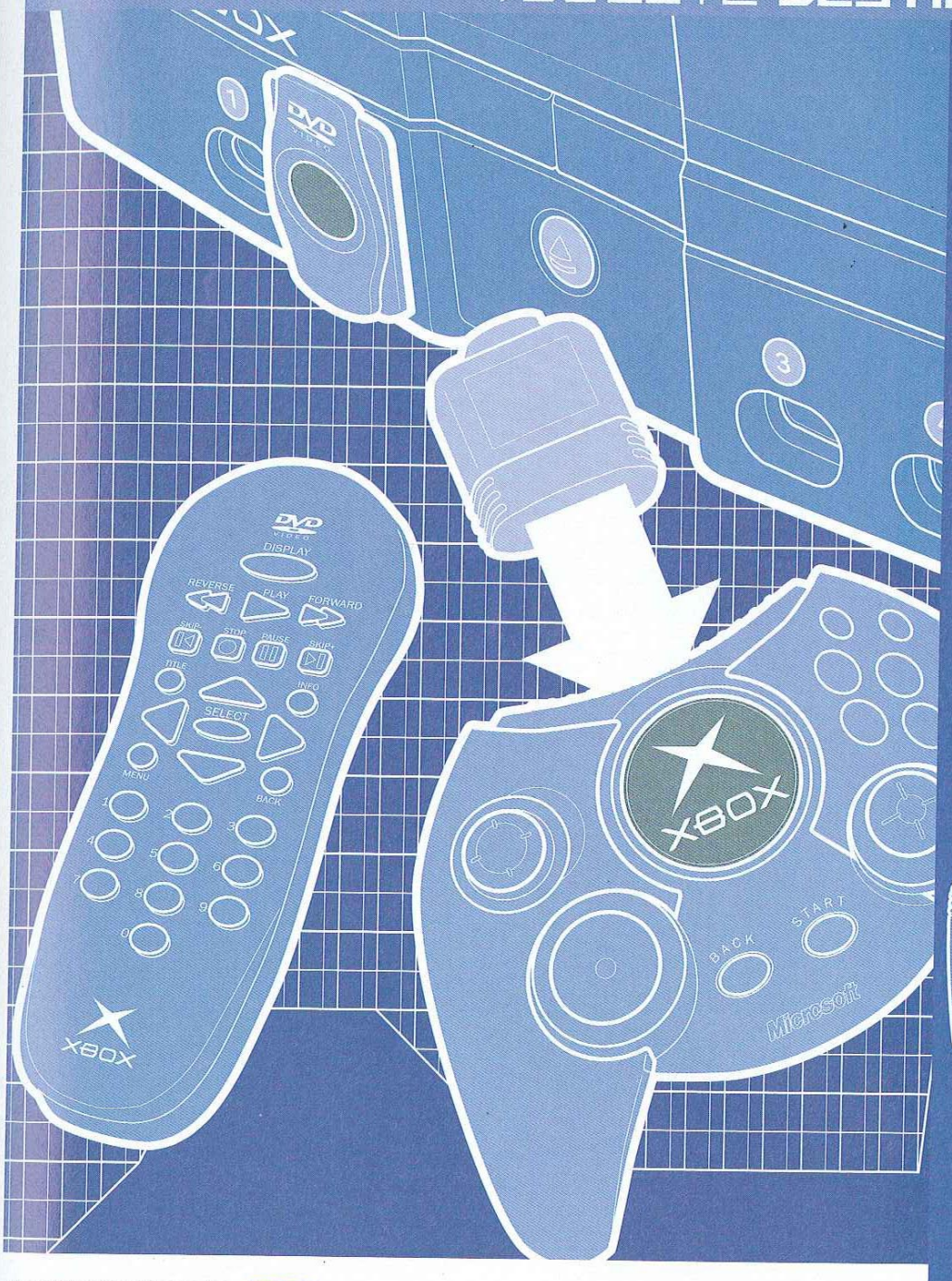
MMORPGS & FPS

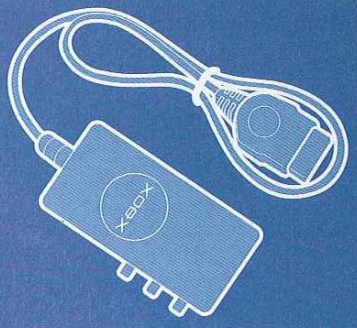
L'un des aspects les plus enthousiasmants de la Xbox est donc sa gestion du haut débit. Et si c'est aussi excitant, c'est que cela nous permettra de jouer, comme sur PC, à ces MMORPGS, ces jeux de rôles dans des mondes persistants dans lesquels on trouve des milliers de joueurs. C'est l'avenir du jeu, c'est là que vous passerez des centaines d'heures. Et nous serons avec vous.

TOI QUI LIS CECI : ECRIS-NOUS !

Ah ! toutes les possibilités... On peut en parler des heures, mais on adorerait surtout en discuter avec vous. Enfin, pas au téléphone, sinon on ne va jamais arriver à faire un magazine toutes les quatre semaines. Mais n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous pensez de la Xbox, ce que vous attendez du online, des jeux à plusieurs, tout ça. Et même si vous êtes un solitaire qui voudrait juste jouer tout seul, on vous répondra quand même.

Réseau : la simplicité désarmante de la connexion réseau de plusieurs Xbox nous a tout simplement séduit. L'avenir est en marche!





LES CABLES

Conseil d'amis : même si, dans les pages qui suivent, vous observez une première sélection des câbles disponibles, nous vous encourageons vivement à les essayer. Notre plaisir de jeu a considérablement augmenté lorsque nous avons échangé le câble livré contre quelque chose de plus sérieux. Et si vous voulez profiter du son en 5.1, vous y serez obligé. C'est certes un peu rageant d'acheter des compléments, mais d'un autre côté, les joueurs ne payent que pour ce dont ils ont besoin.

ACCESSOIRES

Sans eux, le monde du jeu vidéo serait bien plus triste... et nous sûrement plus riche. Mais que serions-nous sans tous ces paddles bas de gamme massacrés dans des séances de jeux frénétiques ? Sans les moments de ridicule sur des tapis de danse hideusement décoré ? Sans les maracas de *Samba de Amigo ?* Et puis il y a des accessoires absolument indispensables, comme les volants pour les jeux de course, les joysticks pour les jeux d'avion... En jouant à *Halo*, tout le monde devrait ressentir une brutale envie de partager son expérience avec ses amis, et donc de s'acheter de nouveaux paddles. En jouant à *Gotham*, vous aurez peut-être envie de faire baver vôs potes en leur montrant vos scores (ce qui veut dire : carte mémoire). Grâce à son port USB (même si elle a un format propriétaire), la Xbox risque de voir rapidement fleurir toute une gamme d'accessoires. On peut imaginer les plus fous, même si nous imaginons mal Microsoft accepter dans un premier temps un clavier ou une souris (ce n'est pas un PC). Alors, comptez sur nous pour tester tout ça.

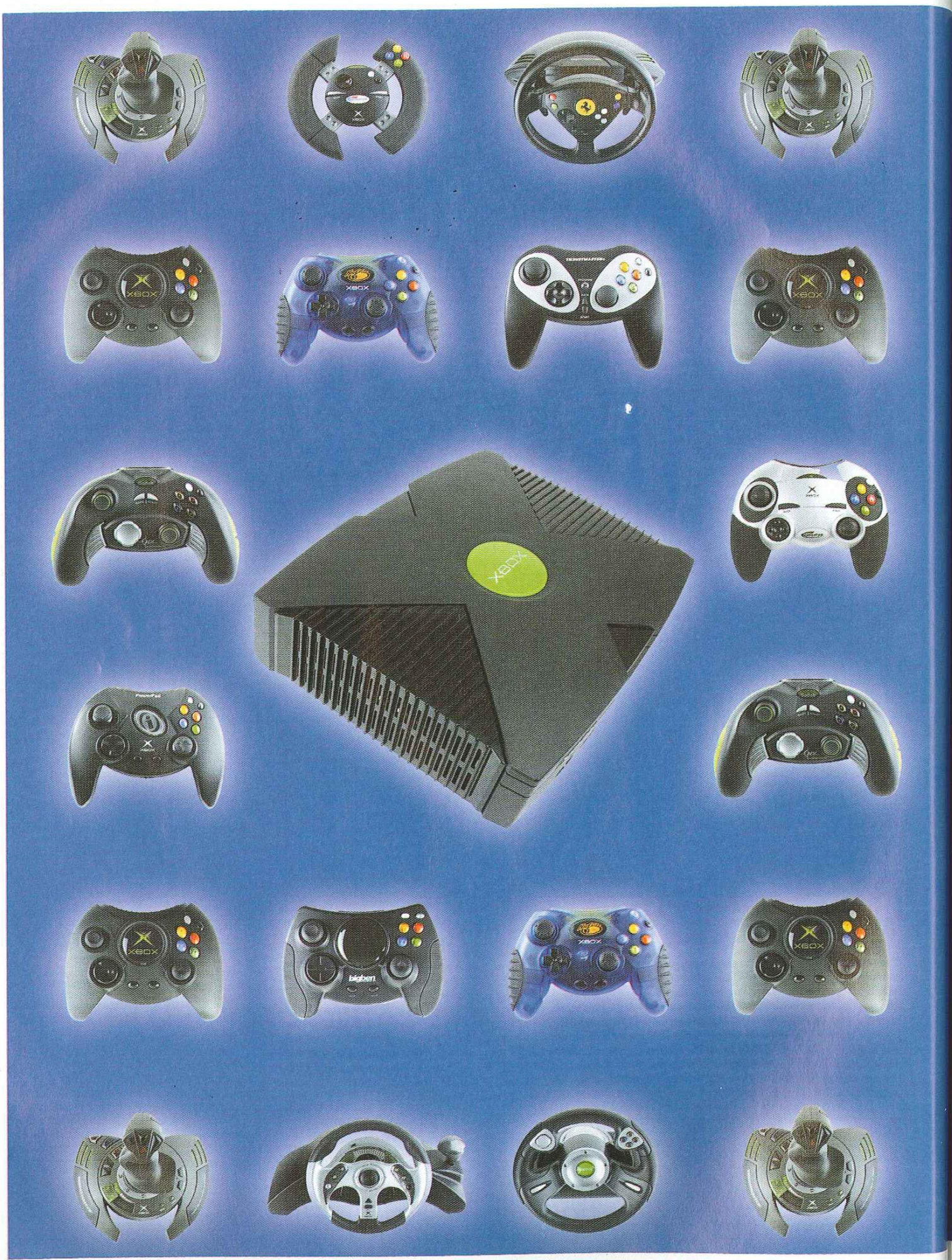
GRANDE PROMO SUR LES LETTRES

Ici, nous sommes super excités par la Xbox. Nous aimons cette console, ses jeux, tiens maintenant qu'on y joue depuis des lustres, on aime même ses paddles (nous ne sommes même pas payés par Microsoft pour dire tout ça). Donc, on va chaque mois vous tenir au courant de tout ce qui se passe sur cette console, les jeux bien sûr, mais aussi le matériel. Parce que chez nous, le matériel, on aime ça. Alors, si vous avez un truc à nous dire sur le matériel, mais aussi sur les jeux, la vie, tout ça, foncez dans les pages courrier. Ca se passe en 118.

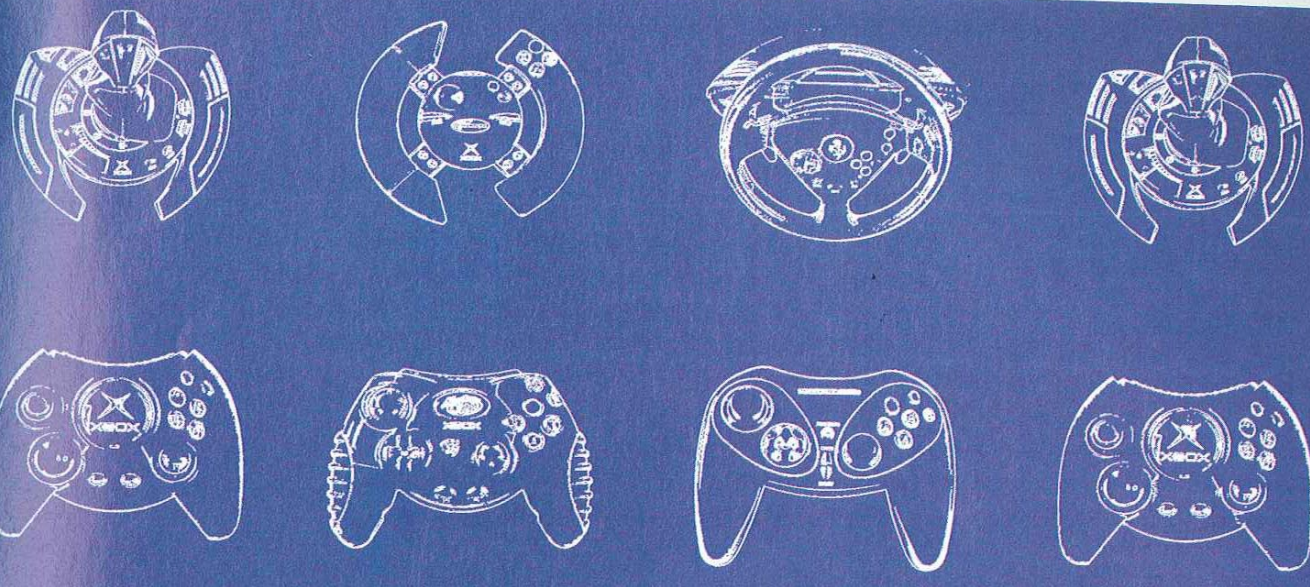
LE GAME COMMANDER

Déclinaison du Game Voice du PC, le Game Commander est un ensemble casque/micro qui permet de se parler à travers le réseau (Lan ou Internet). On utilisera les boutons blanc et noir du paddle pour sélectionner les gens à qui l'on souhaite dire un mot (son équipe ou tout le monde). Il sera aussi possible de modifier sa voix pour avoir celle d'Abe, par exemple. Il est évident qu'associé au haut-débit et à la facilité d'utilisation d'une console, le paysage ludique risque d'être bouleversé. On espère un lancement avant la fin 2002. Et pour vous faire baver un peu plus, ajoutons que l'on peut aussi s'en servir pour passer des ordres à sa console...

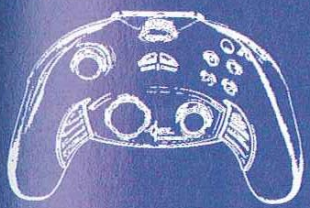
Paddle Microsoft : nous avons eu du mal au début, mais en fait il est très bien. Seule la position des boutons blanc et noir pose problème.

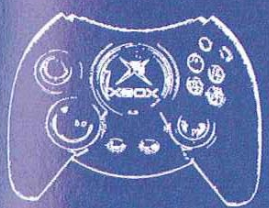


Catalogue : près de 500 jeux sont annoncés sur Xbox, dont 250 déjà confirmés. Avec ses ports USB, combien va-t-on avoir d'accessoires ?



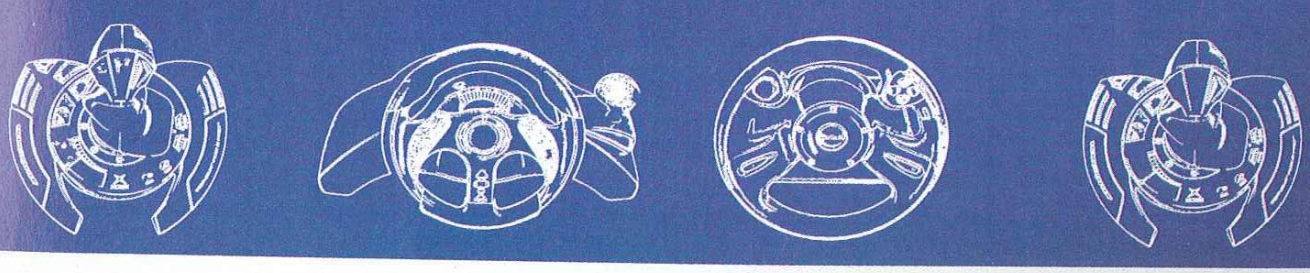
MANETTES ET ACCESSOIRES : DE L'UTILE AU FUTILE





REDACTION : STEPHANE KAUFFMANN

La Xbox sera une console à accessoires ! Microsoft a tout fait pour qu'il en soit ainsi. En d'autres termes, vous échapperez difficilement à la dépense supplémentaire. Le constructeur se place ainsi dans la bonne vieille tradition du monde console, qui consiste à délester nos bourses immédiatement après l'achat initial. Et il ne faut pas se plaindre. Grâce au disque dur, vous pouvez jouer dès la sortie du magasin. Ce qui n'est pas le cas pour les autres consoles. L'accessoire qui connaîtra certainement le plus de succès sera le câble audio/vidéo. Avec la sortie vidéo unique et les possibilités sonores, vous devriez trouver celui qui convient à votre situation. Et c'est sans compter sur l'acquisition d'un deuxième pad, voire davantage. Car la console permet d'en brancher jusqu'à quatre ! Le marché des pads est d'ailleurs déjà bien fourni. Ils ont tous été testés pour faciliter votre choix. Nous avons également réuni les accessoires spécialisés susceptibles de séduire l'amateur d'un type de jeu particulier, comme le volant, la planche de skate ou le joystick. Enfin, si vous voulez visionner des DVD vidéo, l'achat de la télécommande est un passage obligé. Comme vous pouvez le constater, en termes d'accessoires, le monde Xbox est une vraie jungle que nous allons tenter de débroussailler.



Bizarre : le bouton **X** du paddle Xbox est bleu et pas vert (ça, c'est le **A**).

LES PADS...

Les pads représentent l'interface principale entre vous et la console, d'où leur importance. Comme la Xbox n'est livrée qu'avec un seul pad, vous en achèterez probablement un second. D'autant que la console propose quatre ports et que plusieurs jeux permettent de jouer à quatre simultanément. De plus, certains considèrent que le pad original est trop massif. Pourtant, à l'usage, il se révèle plus ergonomique que prévu. Dans ce contexte propice, les accessoiristes proposent une pléiade de pads, souvent meilleur marché que ceux de Microsoft. Certains s'inspirent de la forme Xbox, d'autres optent pour l'innovation. Pour vous guider dans le paysage des pads, nous avons testé pour vous l'essentiel de la production actuellement disponible en France.

MANETTE ANALOGIQUE BIG BEN

↑ Le pad Big Ben n'est pas une réussite esthétique et son ergonomie approximative laisse à désirer.

C'est un fait, ce pad affiche un look qui tranche avec le reste de la production. Le pad fait « bon marché » et s'accorde mal avec l'image haut de gamme de la console. Sans surprise, la prise en main est peu engageante. Lors de la saisie, les angles ne sont pas agréables, même si un revêtement de caoutchouc évite les dérapages. A contrario, le placement des boutons noir et blanc est meilleur que celui du paddle Microsoft. Et l'ensemble des boutons est, peut être, trop proche du joystick droit. A propos des joysticks justement, ils sont un peu hauts et trop mous. La précision dans les jeux de voitures laisse à désirer. Les gâchettes ne sont pas plus enthousiasmantes avec un débattement limité et une butée désagréable. Enfin, la croix directionnelle manque de repères pour être précise, même si son confort demeure satisfaisant. Quant aux vibrations, présentes sur cette manette, elles ne possèdent, en revanche, pas assez de puissance. En conclusion, proposé à 30 € environ, ce pad peu onéreux n'est pas convaincant pour autant. A éviter.

JOYSTICK THRUSTMASTER

Pratique pour tout ce qui vole (simulateurs, combats aériens...), ce joystick sera également utilisable dans un jeu de voiture. Il remplacera alors avantageusement la manette. Pour l'heure, son cœur de cible sera plutôt *Deadly Skies*, le seul jeu d'avion disponible. Si cette utilisation vous suffit, ne cherchez plus : le Top Gun Fox 2 Pro est un excellent produit, venu à un prix raisonnable (50 € environ). La prise en main se révèle excellente du moins pour les droitiers. La force de retour au centre est réglable par une molette et le débattement est suffisant. En termes d'équipements, vous disposez d'une manette des gaz, d'un palonnier par rotation du manche et d'un chapeau directionnel. Côté ergonomie, la conception générale est irréprochable à l'exception du deuxième bouton de tir. Trois modes de configuration sont disponibles pour s'adapter le mieux possible au jeu et une fonction de programmation permet d'assigner librement chaque bouton. Les vibrations renforcent l'immersion, sans être toutefois transcendantes.

THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO

↑ Un manche pour piloter un avion ! Si vous êtes fan, le Fox 2 Pro devrait vous plaire.

THRUSTMASTER FIRESTORM

↑ La forme rompt avec la routine Xbox. Elle satisfera tous ceux qui n'aiment pas la taille du pad officiel.

Plus petit que le paddle officiel, sa prise en main est intuitive et ergonomique : les doigts trouvent naturellement leur position. Les boutons sont mieux placés. Sans être un modèle d'ergonomie, la croix directionnelle identifie correctement les huit positions. Quant aux gâchettes analogiques, elles tombent bien sous les index et vont droit au but. Le Firestorm est, en outre, doté d'une fonction de programmation qui permet d'attribuer librement les boutons. Les vibrations manquent de puissance, mais restent bien retranscrites. Pour environ 30 € environ, son prix reste raisonnable.

MAD KATZ CONTROL PAD PRO

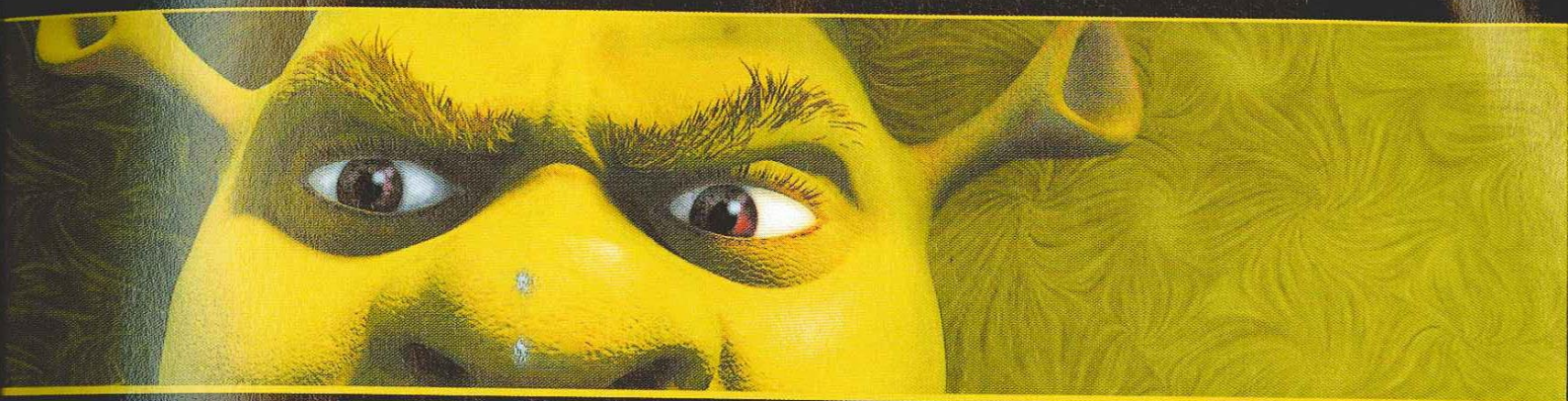
↑ Avouez qu'il a de la gueule ! La rédaction lui décerne le prix du pad le plus wizzz...

Disponible dans la couleur de votre choix, ce paddle est parfait pour les petites mains. Les deux joysticks sont précis. La croix directionnelle, dans la plus pure tradition Nintendo, est un exemple de justesse et de rapidité (idéal pour les jeux de baston). Les gâchettes analogiques sont exemptes de reproches. Petit plus, une fonction Macro permet d'attribuer librement à un bouton la combinaison de plusieurs. Ce pad compte parmi nos favoris, ne serait-ce que par son look et son ergonomie. En revanche, son prix est salé (40 € environ) et son importation dans l'hexagone n'est pas encore acquise.

■ **Paddle Microsoft :** même si nous avons eu beaucoup de mal au début, nos grandes mains se sont vite accoutumées au paddle de Microsoft.

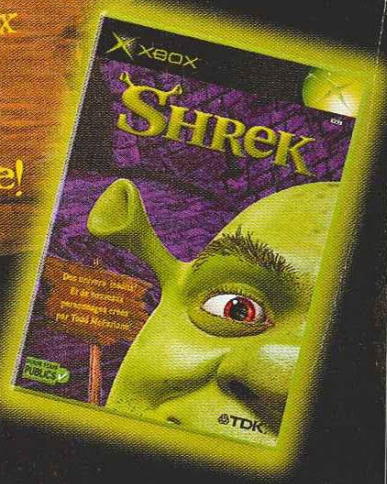
Disponible en Mars 2002

SHREK™



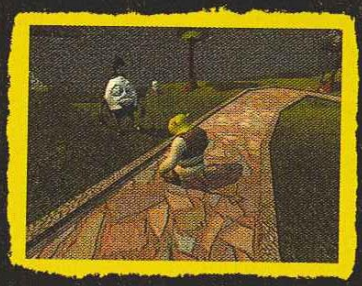
Exploitant au mieux les capacités graphiques de la console XBOXTM, Shrek s'inspire largement du film, dans un jeu délirant, rempli d'action et d'aventure.Retrouves Shrek, ses amis, ainsi que des nouveaux personnages dans les 8 mondes extraordinaires.

Des univers inédits!
Et de nouveaux
personnages
créés par
Todd McFarlane!



Caractéristiques du jeu:

- 6 missions dans chaque monde!
- 2 Modes différents (Conte et Course)
- Inclus les personnages du film ainsi que l'humour sarcastique de l'univers de Shrek !
- Retrouves tous les mouvements de Shrek : le rot de feu, le lancer, les coups de pieds, les flatulences...



DREAMWORKS™

www.tdk-mediactive.com

XBOX

TDK mediactive

Shrek ™ & © 2002 DreamWorks L.L.C. Développé par CE Digital Illusions Canada, Inc. Tools & technology © Digital Illusions Canada, Inc. Dolby et le sigle double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, et le logo Xbox sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

... PLUS OU MOINS OFFICIELS

SAITEK ADRENALIN PAD

↑ Ce pad convient aux petites mains, mais il présente des défauts ergonomiques incontestables.

Son look se distingue totalement des rondeurs du pad original. Nettement plus petit, il assure une bonne préhension aux... petites mains justement. Si son aspect physique est affaire de goût, la taille des boutons, très petits, et leur positionnement, trop proche les uns des autres, posent problème. Autre défaut important, la croix directionnelle est parfaitement lisse. Tout repérage des huit positions devient alors acrobatique. Il n'y a guère que les joysticks qui tombent bien sous la main et se révèlent assez précis. Les gâchettes manquent toutefois de débattement. Comme sur le pad officiel, vous trouverez deux emplacements mémoire ainsi qu'un fil aussi long. Soyons clairs, cette manette ne va pas vous secouer outre mesure car les vibrations ne possèdent pas assez de tonus, même si elles sont bien rendues. Compte tenu de la petite taille des boutons et de la croix lisse, nous vous conseillons vivement d'essayer le pad avant d'en envisager l'achat. Les petites mains pourront se laisser séduire par sa taille. Mais attention, les défauts d'ergonomie sont eux aussi de taille. Le prix est de 40 € environ.

MANETTE ANALOGIQUE GAMESTER

↑ Avec son revêtement gris, le pad Gamester est esthétique et ses boutons sont accessibles.

Avec une prise en main agréable, même pour les petites mains, des boutons très bien placés mais trop petits, des joysticks bien positionnés, ce pad cumule certains avantages. La précision est correcte, même si la course est molle. Même reproche pour la croix directionnelle. Les gâchettes analogiques sont précises et leur débattement est suffisamment long. Cependant, la pression à exercer est un peu ferme et risque de fatiguer les doigts. Les vibrations sont bien rendues mais leur puissance reste faible. Pour environ 30 €, ce pad représente un bon compromis, juste entaché par un aspect « cheap ».

MINIVOLANT GAMESTER PRO RACER

↑ Il est tout petit, tout mimi, ce minivolant. Mais est-ce suffisant pour craquer ? A vous de voir...

Ce minivolant remporte la palme de l'accessoire le plus déjanté. La partie gauche du pad/volant coulisse pour faire office de direction pendant que vous tenez l'objet avec la main droite. Le système fonctionne, mais le débattement est insuffisant pour assurer une précision correcte, du moins en simulation. En fait, la manipulation est si inhabituelle que l'on a tendance, de prime abord, à dénigrer la chose alors qu'il suffit de persévérer. Ceci dit, vous n'en avez peut être pas envie, et c'est votre droit ! Surtout que même bien fini et avec ses vibrations faiblardes, il vaut environ 40 €.

■ **Noir et blanc :** ce sont les deux boutons les plus mal placés du paddle officiel, son principal défaut. Dommage !

THRUSTMASTER FREESTYLER

La Xbox est une console de glisse. Pour preuve, les deux titres phares bientôt disponibles en Snowboard : *SSX Tricky* et *Amped*. Côté skateboard, *Tony Hawk Pro Skater 3* n'est pas mal non plus. Thrustmaster arrive donc à point avec l'accessoire qui tue : le Freestyler Board. Il s'agit d'une planche de 90 centimètres qui pivote sur un axe latéral. Elle possède de fait les dimensions d'une véritable planche de skate. Un minipad, qu'il faut tenir et actionner d'une main, permet d'assigner les boutons. Deux protubérances sur la planche gèrent la vitesse de glisse. L'ensemble semble très robuste. Et une fois sur la planche, vous vous sentez en sécurité.
En revanche, tenir l'équilibre n'est pas aussi aisé. Les pros du skate ou du snowboard seront sans doute à l'aise. Mais nous autres, sportifs en robe de chambre, avons rencontré quelques difficultés. Dans *Amped*, plus axé sur les figures, beaucoup d'entraînement est nécessaire. Dans *SSX Tricky*, la maîtrise de la course est assez rapide. Une fois le centre de gravité trouvé, vous vous amuserez comme un fou ! Environ 100 €.

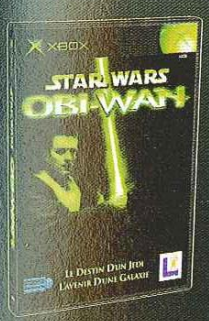
THRUSTMASTER FREESTYLER BOARD

↑ Une vraie planche pour *Amped* ! Il ne manque plus que le vent et les bleus aux fesses.

Un simple sabre laser peut-il sauver la galaxie ?

...Tout dépend de qui l'utilise.

STAR WARS™ OBI-WAN™



Incarnez Obi-Wan Kenobi. Maîtrisez la Force et votre sabre laser. Entraînez-vous dans des arènes de combats pour 2 joueurs, et partez délivrer la galaxie du mal et de l'infamie.

XBOX

LUCAS Arts™

Site officiel *Star Wars* : www.starwars.com

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. Microsoft, Xbox, et les logos Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

LES VOLANTS : C'EST MIEUX POUR CONDUIRE !

Une voiture se conduit avec un volant ! C'est une évidence que le monde console ne semble pas connaître. Et pourtant, la Xbox est aussi une console de course. S'il existe déjà des jeux de voiture de qualité, beaucoup d'autres développements sont également en cours. Il y en aura pour tous les goûts : Formule 1, rallye, arcade... Alors, si vous aimez, chérissez, glorifiez tout ce qui fait « vrouuuum », l'achat d'un volant est envisageable. Seul hic : jusqu'à présent les accessoiristes ne se sont pas trop fatigués. Les volants restent, dans l'ensemble, encore assez médiocres.

SACOCHES BIG BEN

La Xbox n'est pas un poids plume et sa taille ne ressemble pas à celle d'une guêpe. Pour la transporter, vous aurez donc besoin de sacs costauds de grande taille. Big Ben en propose deux. La sacoche de transport latérale permet de mettre la console et quelques câbles. Mais impossible de ranger les manettes, qu'il faut donc transporter à part. Cela étant, la finition est de bonne facture et les 40 € (environ) demandés ne semblent pas excessifs. Mieux ! Le sac à dos Xbox nous a conquis. D'abord, il est beau, avec ses lacets verts et le logo Xbox. Ensuite, il est très pratique. Vous y rangerez la console bien à l'abri des chocs et vous disposerez de suffisamment de place pour les manettes, les câbles et les jeux. Et tout est modulable selon vos besoins. Vous possédez même une trousse indépendante qui se scratche et qui peut servir au petit matériel. La fabrication inspire confiance et respire la robustesse. Une fois sur le dos, le poids est supportable. Il se trouve mieux réparti que sur une sangle latérale. Disponible pour environ 60 €, ce sac reste cher. Mais au regard de sa qualité, le prix semble justifié.

SACOCHE DE TRANSPORT BIG BEN

↑ La Xbox n'est pas évidente à transporter, mais Big Ben a pensé aux nomades.

SAITEK ADRENALIN WHEEL

↑ Le volant de Saitek présente un look futuriste mais il souffre de quelques défauts d'ergonomie.

Saitek propose deux volants, qui sont en fait la déclinaison d'un seul modèle. Le Adrenalin Free Pedals, comme son nom l'indique, ne possède pas de pédalier mais uniquement des leviers digitaux : à oublier tout de suite ! le second, l'Adrenalin Wheel, vendu environ 60 €, est équipé d'un pédalier assez curieux. Les pédales sont accrochées, comme c'est le cas dans les voitures, les vraies. Conséquence : la position devient peu à peu fatigante pour les jambes. Mais le débattement est suffisamment long et la course précise. Le volant, au look assez futuriste, se fixe facilement à une table ou se coince sous les genoux. La position est correcte et le revêtement agréable. A l'usage, le volant se révèle juste, même si le retour au centre est trop mou. Derrière le volant les leviers, qui servent à passer les vitesses, n'inspirent pas confiance. La vibration du volant est si discrète qu'il vaut mieux la désactiver. Reste un défaut de taille : le pédalier est inversé ! Si le jeu n'offre pas de réglages ad hoc, vous accélérez avec le pied gauche. Cela étant, il s'agit d'un volant honnête plutôt bien fini par rapport au tout venant du monde console.

THRUSTMASTER 360 MODENA

↑ Le cheval cabré trône fièrement au milieu d'un volant précis et efficace, mais l'ergonomie est à revoir.

Thrustmaster s'est forgé une solide réputation en termes de volants, ce qui est d'ailleurs justifié. Celui-ci, au look avantageux, séduit déjà par sa compacité. Un système ingénieux permet de le caler sous les genoux ou de le fixer à la table par simple clip. La prise en main est bonne à un détail près : l'ouverture destinée au pouce est trop étroite et les grosses mains resteront coincées. Le revêtement n'est pas très agréable à l'œil et au toucher. Thrustmaster aurait pu opter pour une couleur mate plus flatteuse. De même, les boutons et la croix, qui rappellent le pad Xbox, font un peu plastique. En revanche, la précision est excellente avec un retour au centre suffisamment ferme. Derrière le volant, deux leviers servent aux vitesses, et deux autres analogiques à l'accélération et au freinage. Vous pouvez donc vous passer des pédales mais ces dernières étant particulièrement ergonomiques, ce serait dommage. Les vibrations sont anecdotiques, comme sur les autres volants. Au final, ce volant est convaincant pour peu que vous ayez des pouces très fins et que son prix (80 € environ) ne vous rebute pas.

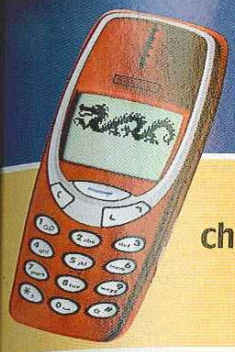
MAD KATZ RACING WHEEL

↑ Son look est étonnant. Son compte-tours lumineux l'apparente davantage aux jouets pour enfant.

Le volant Mad Katz a un look qui détonne. Très large, il se pose sur la table sans fixations. Des ventouses permettent de le stabiliser. Cependant, la largeur de l'engin assure déjà un équilibre correct. Le volant, placé très à plat, donne l'impression de conduire un camion ! Par ailleurs, le jeu sur l'axe est monumental. Même s'il tient bien dans la main, la précision n'est donc pas au rendez-vous. Ce volant sera à réserver aux jeux d'arcade. Deux possibilités s'offrent à vous pour passer les vitesses : un levier déporté à droite ou deux leviers derrière le volant. Comme à l'accoutumée, les boutons et la croix du pad sont repris pour la navigation dans les menus. Le pédalier est petit avec des pédales droites qui s'enfoncent. Il est confortable, mais le débattement semble un peu juste. Reste l'aspect Bioman du volant, j'ai nommé le compte-tours. Symbolisées par des barres de couleurs, elles s'illuminent progressivement en appuyant sur l'accélérateur. Mais ai-je comment pu vivre sans... Proposé à 80 €, ce volant est très cher compte tenu de sa finition et de sa précision.

■ **Volant PC :** souvent bien plus chers, les volants sur PC sont nettement plus costauds et fiables. L'intérêt de jouer sur une table ?

PERSONNALISE TON PORTABLE



REPONDEUR

Annonces compatibles sur tout téléphone et tout répondeur à domicile

choisis ton annonce en appelant le **08.99.701.700** *

IMPORTANT : vide les messages en attente et ceux conservés. Tu ois connaître le code d'accés de ta messagerie : pour Orange appellele 888, SFR le 123 et Bouyges le 660

Top 10

Toutes les femmes de ta vie..6529065
Votre mission.....6501115
Ô répondeur tu viens t'éclater...6520541
Je kiffe pour ta prose.....6520538
Ange & démon.....6501213
La vérité j'réponds 2.....6514299
Le parrain capice.....6501138
Elie Semoun, secrétaire.....6501688
Hein, que ça t'énerve!.....6501301
Jouer à l'ispiiice.....6523958

Tv et Films

Votre mission si vous l'acceptez6501115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain 6501138
My name is James 6501168
Message d'horreur 6501120
*Axel Foley "ouais mec !" 6501117
La copine de Bruce 6501319
LesBronzés 6501116
La guerres des étoiles 6501129
*Héléne et les garcons 6501153
Il était une fois dans l'ouest 6501131
Titanic capitaine 6501132
Psychose 6501139
Jurassic Park 6501145
Goldorak 6501160
Beverly Hills 6501162
Pokemania 6501306
Chimi, Iono, N.F.S. 6501152
Mon portable est ailleurs 6501159
Téléportation Mr Spoke 6501119
M.I.B. 6501193

Célébrités

*Elie "Msieur dame" 6501688
*D. Boon "Bière ..." 6501684
*Thierry et Jean Mimi 6501489
*PPDA "A tchao" 6501513
*Nanard 6501535
*Rateau Zizou 6501360
*Drucker "Fantastique" 6501515
*Chirac "putain de putain" 6501526
*Cdt Sylvestre "ch'ti message".6501529
*Columbo 6501538
"Mr. Ouille" 6501434

Publicités

Egoïste, égoïste 6501592
J'ai 8 sec pour vous dire 6501595
Hollywood fraîcheur 6501602
Hits messages Vol. 2 6501616
Petit mais costaud 6501618
Maousse boulot 6501585
On remet ça 6501591
3615 qui n'en veut 6501495

*IMITATIONS ET PARODIES

Humours

Perdu, essaie encore 6501274
Petite annonce 6501281
Hein ! qu'ça t'énerve 6501301
Canadien 6501265
Mendiant metro 6501267
DJ 2000 6501296
Le parisien au volant 6501299

SURPRISES VOCALES

envoie des surprises à tes amies en appelant le **08.99.70.2000** *

AMOUR

Mon amour, ma merveille.....6517563
Là où t'as pas idée.....6517592
Fière de t'avoir comme amie.6517703
Invitation au sommeil.....6517897
J'préfère les mecs.....6517706
Argent diabolique.....6517885
Parce que tu me fais du bien.6517588
Je t'aime.....6517851

DRAGUE

Seulement envie d'être avec toi.6517594
Je te kiffe à donf.....6517572
Striptease masculin.....6517857
Striptease féminin.....6517854

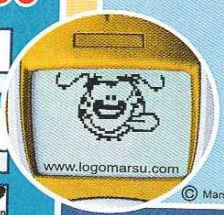
BLAGUES

Horscope masculin.....6517573
Mère juive.....6517821
Ils ont marqué, waou.....6524159
T'aimes les films d'horreur ?...6517479
Ispiiice de counasse.....6523943
T'es où?.....6517650

FONDS D'ECRAN

Fonds d'ecran: Nokia adaptés, Siemens ME45 et S45.(Visualisation à l'écran ou message image)

Fais ton choix au **08.99.70.05.05** *



LOGOS

Les logos : Nokia adaptés, Siemens C45, S45 et ME45.

choisis ton logo en au **08.99.700.555** *

© Marsu-2002

SONNERIES

Les sonneries : Nokia adaptés, Ericsson adaptés, Motorola Accompli A008, Timeport, Talkabout et série V, Siemens C45, ME45 et S45, Philips Azalis, Xenium et Fizio, Alcatel 311 et 511, Sagem tous modèles.

écoute et choisis ta sonnerie numérique en appelant le **08.99.700.555** *

Top du moment

Mission Impossible 6566007
(L. Schiffrin, J.E. Davis)
U Remind Me *(Usher)* 6555021
Le Flic De Beverly Hills *(Stern)*.6550015
L'Exorcist *(E. Morricone)* 6550019
Me Gustas Tu *(Manu Chao)* 6551015
Family Affair *(M. Blige)* 6560037
Stan 6555016
(P. Herman, Dido, Armstrong, M. Mathers)
Le Parrain *(N. Rota)* 6550016
You Rock My World *(M. Jackson)* 6560033

Nouveautés

Uptown girl *(B. Joel)*.....6560057
Eternal Flame *(Bangles)*.....**6560059**
Regarde moi bien en face....6551035
(De Palmas)
Femmes de ta vie.....**6560054**
(Rousnes/Aberg/Steinberg)
Can't get out of my head 6560048
(C. Dennis, R. Davis)
I'm real *(Jaroule)* 6560050
I'm a slave for U *(C. Hugo, P. William)*...6560045
La musique (mann/gregory).....**6551039**

Tv et Films

La Famille Adams 6550002
(M.Shaiman)
Beetlejuice *(D.Elfamn)* ...6550023
Titanic *(J. Horner)* 6550003
Superman *(J.Williams)* ...6550009
Indiana Jones *(J. Williams)* 6550011
Albator *(E. Charden)* 6556011
Chapeau Melon *(L. Johnson)* 6566004
Le Parrain *(Nino Rota)* ...6550016
Rocky *(Sullivan III, Peterik)* 6550008
La Panthère Rose *(H. Mancini)* 6566008
Candy *(K. Nakita, T. Wanatabé)* 6556001
Capitaine Flam *(J.J. Debout)* 6556002
Inspecteur Gadget 6556004
(S. Levy, H. Saban)
Friends *(M. Skloff)* 6566019
Goldorak *(Delanoe)* 6556003
Beverly Hills *(John E. Davis)* 6566003
Buffy *(Gripp)* 6566026
Magnum *(Silvestri)* 6566020
X-Files *(M. Snow)* 6566012
Dallas *(J. Immel)* 6566015
Pretty Woman *(Orbison)* 6550014
Starsky et Hutch *(L. Saban)*6566018
Dawson Creek *(Cole)* ..6566023
Alf *(A. Clausen)* 6566001
L'île Aux Enfants *(R. Pouly)* 6566025
Amicalement Votre 6566013
(J. Barry)
Benny Hill 6566002
(J. Rich, B. Randolph)
K2000 *(Larson, Philips)*...6566005
Le Saint *(Barry)* 6566009

Tubes Rap

It Wasn't Me *(Allen, Brown)* . 6555009
Real Slim Shaddy 6555013
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
Je serai (ta meilleure amie)..**6551041**
(Element / J Williams)
Things I've Seen 6555017
(Tucker, Davis, Kumanyika, Perez, Dahrouge)
Rnb 2 Rue *(M. Gore)* 6555014
Les Lionnes.....**6551040**
(Y. Noah)

Tubes Dance

Over-protected.....6560058
(M Martin / Rami)
Something stupid.....6560060
(C. Parks)
Would you be happier 6560061
(The Corrs)
Ne brisez pas mes rêves ..6551030
(Wallen)
Cherry Lips *(Garbage)*...6560062
Staying Alive *(B. Gibb)* ..6557001
Emotion *(B Gibb / R Gibb)*...**6560070**
8 days of christmas.....6560049
(M. knowles)
All For U *(J. Jackson)* 6560004

Tubes Francais

Millésime.....6551036
(D'Aimé/Obispo/Calogéro)
Comme je t'aime.....**6551037**
(Dahan/Sforza-Mickael /Sebastian)
Ma musique.....6551038
(Jalane /Jacquemet)
Au bout de mon rêve.....6551029
(K. Reen)

SMILEY
Smiley names, characters and all related indicia are licensed by Smileworld©
SMILEY-WORLD.COM 1971-2002 All rights reserved

encore + sur le **3617 mobifun**
5,51 Fr/min soit 0,84 euro

56 Euro/appel

COMBINAISONS GAGNANTES

777 = 2000 EUROS*
771 = 500 EUROS*
717 = 100 EUROS*

*En chèque cadeau Fnac (valable à la Fnac, La Redoute, Surcouf etc...)

LE CASINO MOBILE

Te permet de gagner Jusqu'à 2000 Euros* en appelant le

08 97 65 45 45

1) T'appelles le 08 97 65 45 45 2) Tu laisses ton n° de portable
3) T'actionnes le bras de la machine et tu reçois le résultat

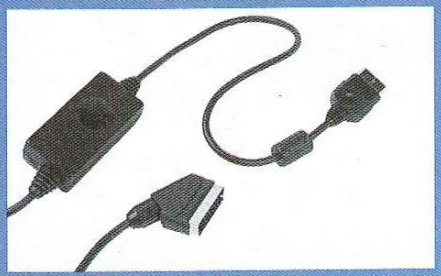
Règlement complet du jeu est déposé à la SCP KRIEF et DEBOUCK, Huissiers de Justice Associés, 1 allées Léon Gambetta-92110 CLICHY-France

* 1,35 euro + 0,34 euro - MC - RCS : Nanterre B391068343

› CABLES, MEMOIRE ET TELECOMMANDE...

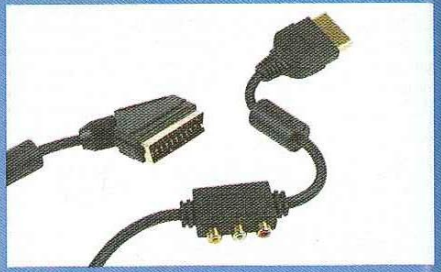
La Xbox pose problème quant aux connexions et va générer un marché considérable sur les câbles. La prise de sortie étant unique, il faut adapter chaque câble à un usage précis, ce qui se révèle compliqué. Il faut distribuer la sortie vidéo en RCA, S-Vidéo ou RVB et la sortie son en stéréo ou en Dolby Digital. Nous allons vous aider à débroussailler tout ça. Face à ce casse-tête, les cartes mémoire sont plus simples à distinguer. Elles font toutes 8MB. Ce sera donc surtout l'argument prix qui entrera en ligne de compte. Enfin, la mise en réseau nécessite quelques commentaires tout comme la télécommande DVD.

MICROSOFT PACK AUDIO AVANCE



↑ Ce Pack est le seul à offrir une Péritel RGB et une sortie son Dolby Digital 5.1.

BIG BEN CABLE PERITEL RGB



↑ La qualité du câble Péritel RGB de Big Ben est satisfaisante.

LA SORTIE AUDIO VIDEO DE LA XBOX

↑ La sortie unique oblige le consommateur à acheter le câble approprié à un usage précis.

COMPRENDRE LES SORTIES

Seule certitude : la Xbox sera reliée à votre téléviseur. Selon le modèle que vous possédez, il existe plusieurs entrées vidéo. Votre téléviseur possède certainement une prise Péritel, mais peut aussi disposer d'une entrée vidéo RCA et/ou S-Vidéo. Problème : la Péritel peut être de deux types : RVB ou non. Pour savoir si votre téléviseur est équipé de la sorte, regardez à l'arrière. Il est souvent écrit RVB à côté d'une des prises Péritel (parfois appelée « Scart »). Attention, si vous avez plusieurs prises, une seule est en RVB. Si l'identification n'est pas aussi aisée, consultez le manuel de votre téléviseur. Analysons dans l'ordre décroissant la qualité de chaque connexion vidéo. La meilleure qualité possible sera la connexion Péritel RVB, suivie par la prise S-Vidéo. Vient ensuite la Péritel normale, ex æquo avec la prise cinch RCA. Voilà pour la vidéo. Vous aurez intérêt à utiliser la meilleure connexion possible selon les options de votre téléviseur. Quant au son, c'est plus simple. Si vous disposez d'une chaîne home cinema capable de décoder le Dolby Digital, utilisez une connexion optique pour disposer du son 5.1 dans les jeux. Sinon, ce sera une connexion stéréo classique avec deux prises cinch RCA.

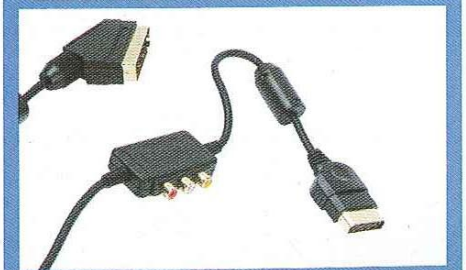
LES CABLES

Pour l'heure, seul Microsoft propose un kit de sortie haut de gamme appelé « Pack Audio Vidéo Avancé ». Il dispose d'une prise Péritel RVB et d'une prise son pour câble optique sur un boîtier intermédiaire. Vous reliez donc la Péritel RVB au téléviseur et vous branchez un câble optique, non fourni, entre le boîtier et l'entrée optique de votre amplificateur audio/vidéo. Si vous ne possédez pas de système 5.1, le son passe également en stéréo à travers la Péritel vers votre téléviseur. Le prix de ce pack s'élève à 30 € environ. Pour le moment, c'est la seule solution pour disposer du son 5.1. D'autres accessoiristes y viendront peut-être. Pour la qualité vidéo, c'est de loin la meilleure connectique disponible. Les couleurs sont vives et la définition est excellente.

Si vous oubliez le son 5.1 pour rester en stéréo, Saitek propose un câble Scart RVB au prix de 17 € environ. Ce dernier est équipé d'une Péritel et d'un boîtier intermédiaire qui offre les sorties classiques RCA, au cas où vous voudriez brancher la Xbox sur un autre téléviseur. La qualité de l'image est bonne. Mais curieusement, elle apparaît plus sombre alors que la console l'est déjà à la base. Ne vous laissez pas abuser par le soi-disant plaqué or qui n'est qu'un argument marketing chez Saitek comme chez les autres constructeurs. Le câble RVB de Big Ben est de meilleure qualité. L'image est lumineuse et bien définie. Il reste cependant un cran en deçà du RVB de Microsoft. Proposé à 20 € environ, soit 10 € de moins que le câble RVB de Microsoft avec la sortie optique en moins, il vous intéressera si vous n'envisagez pas le passage au son 5.1.

En S-Vidéo, Saitek et Thrustmaster proposent chacun une solution. Chez Saitek, le câble S-Vidéo offre, outre la prise idoine, une sortie vidéo et son RCA (12 €). La qualité est décevante avec une définition approximative et une image sombre. Côté Thrustmaster, le même pack s'appelle « High Definiton S-Vidéo » (13 €). Il possède les mêmes fonctions,

SAITEK SCART CABLE RGB



↑ Saitek propose un câble Péritel RGB sans sortie 5.1 qui assombrit l'image.

THRUSTMASTER HIGH DEFINITION S-VIDEO

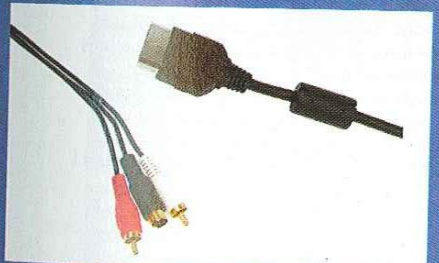
↑ Avec la sortie S-Vidéo du câble de Thrustmaster, vous améliorez la qualité de l'image.

■ **Budget :** si vous voulez profiter de votre ensemble home cinema avec votre Xbox, prévoyez un bon budget câble. Fuyez les premiers prix.

GAMESTER PACK CORTEX

↑ Le kit de la convivialité : une carte mémoire et un câble link, le tout à un prix plus que raisonnable.

BIG BEN CABLE S-VIDEO



↑ Le câble S-Vidéo de Big Ben est de bonne qualité, mais son prix reste un peu élevé.

mais la qualité d'image est meilleure. Les couleurs sont vives, bien que la définition n'arrive pas encore au niveau d'un câble S-Vidéo de qualité home cinema. Big Ben propose également un câble S-Vidéo assez cher (30 € environ), mais la qualité est au rendez-vous. L'image est lumineuse et bien définie. Dommage que le constructeur n'ait pas ajouté une sortie optique pour le son Dolby Digital. Enfin, au bas de l'échelle qualitative se trouve le câble cinch RCA classique. Celui d'origine, livré avec la console, est en général de meilleure qualité que ceux proposés par les accessoiristes. De toute façon, il n'est guère nécessaire d'en acheter un qu'en cas de perte. Si tel est le cas, optez directement pour du S-Vidéo ou du Péritel RVB. Car même si votre téléviseur n'est pas équipé, le jour où vous en changerez, vous serez déjà prêt au sujet du câblage. Enfin, si votre téléviseur ne propose pas d'entrée vidéo RCA, vous pouvez acquérir un adaptateur RCA Péritel, présent dans tous les magasins de téléviseurs. Précisons enfin que notre œil n'a pas été le seul juge de tous ces tests. Nous avons également utilisé un DVD de test, qui met en exergue les problèmes de façon objective.

MEMOIRE ET RESEAU

Pour jouer en réseau à deux consoles, inutile d'acheter un câble onéreux proposé par Microsoft ou par un accessoiriste. Rendez-vous dans n'importe quelle boutique informatique et achetez un câble réseau croisé RJ45 en catégorie cinq. D'abord, c'est moins cher et ensuite vous choisissez votre longueur. Pour les cartes mémoire, la logique est simple. Pour l'instant, elles font toutes 8MB. Alors achetez la moins chère ! Chez Thrustmaster, par exemple, elle vous sera facturée 40 € environ alors que Microsoft en réclame 50 € environ ! Il existe aussi un petit pack sympa chez Gamester, le Cortex, qui propose une carte mémoire et un câble réseau pour la modique somme de 45 € environ.

MICROSOFT LE KIT DVD

↑ Sans cette télécommande, vous ne pourrez pas visionner les DVD vidéo.

TELECOMMANDE

Microsoft a verrouillé les capacités vidéo de sa console ! Pour regarder un DVD vidéo, il vous faut impérativement la télécommande Microsoft vendue au prix de 50 € environ. Un petit récepteur vient se brancher sur un emplacement manette. Ce n'est pas grave puisqu'il en reste toujours trois autres de libres. La télécommande prend ensuite le relais. Elle est assez ergonomique, plus que beaucoup de ses semblables, livrées avec des lecteurs de salon. En revanche, il lui manque quelques fonctions comme l'éjection ou l'extinction de la console. Pendant la lecture du film, vous avez accès aux menus habituels qui sont bien pensés et qui respectent le code couleur de l'interface Xbox. Coté image, la qualité de restitution est bonne. Il n'existe aucun problème de fluidité ni de décompression (lignes droites en zigzag, par exemple). La restitution des couleurs se révèle également convenable, et vous ne trouverez pas de rémanence sur les panoramiques. La définition est correcte, et se situe au niveau d'un lecteur DVD d'entrée de gamme. Pour le son, la sortie 5.1 est compatible Dolby Digital et DTS. La Xbox ne rivalisera donc pas avec les lecteurs home cinéma à 800 € environ, mais remplacera avantageusement un lecteur entrée de gamme à 250 € environ.

Devinette : nous nous demandons combien de personnes vont acheter le kit DVD de la Xbox. Une idée ?

XPERTISE

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

Cyril Berrebi
Fonction : Rédacteur en Chef Adjoint.
Hobbies : enregistrer toutes les séries télés de la terre. Commenter *DOA 3* comme si c'était un match de catch.

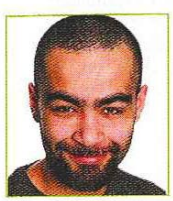
Cyrille Tessier
Fonction : Rédacteur en Chef.
Hobbies : Jogging avec une Xbox accrochée à chaque jambe. Terminer *Halo* en jouant les yeux fermés.

Frédéric Brunet
Fonction : Chef de Rubrique.
Hobbies : Jouer. Jouer. Jouer. Lire. Jouer. Cultiver sa mauvaise foi. Jouer. Ecrire. Jouer. Dormir ? Jouer.

Lâm Hua
Fonction : Pigiste.
Hobbies : Fashion victim authentique, il est en quête des sapes ultimes. Tester les pires jeux avec bonne humeur et classe.

Jean-François Mariotti
Fonction : Pigiste
Hobbies : Chasser ses voisins à l'aide de son ampli 5.1 de 4000 watts. En constante recherche du look Max Payne à la corse.

Reyda Seddiki
Fonction : Pigiste.
Hobbies : Fritter tout le monde à *DOA 3*. Disparaître sans laisser de traces. Cultiver son look d'échappé de la crypte à Mangas.

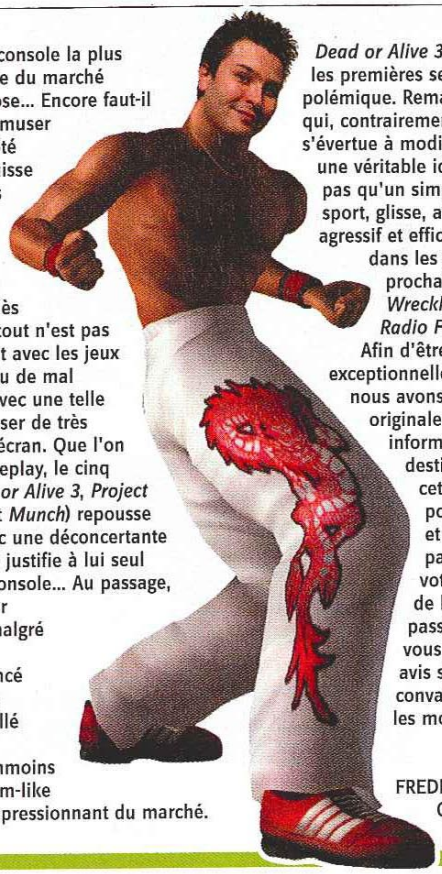


Thomas Diouf
Fonction : Pigiste.
Hobbies : Devenir le testeur de jeu vidéo le plus zen du monde. Apprendre à son chat à allumer une Xbox et lancer *DOA 3*.

DECOLLAGE IMMEDIAT !

« Notre DVD de démos vous permettra de vous forger votre propre avis si jamais nous avons du mal à vous convaincre ! »

Posséder la console la plus performante du marché est une chose... Encore faut-il pouvoir s'amuser avec ! Et côté jeux, le moins que l'on puisse dire, c'est que les éditeurs nous ont gâtés. Jamais une machine aura bénéficié d'une telle qualité (et d'une quantité aussi énorme !) de titres dès ses premiers pas. Certes, tout n'est pas encore parfait (notamment avec les jeux Multijoueur qui ont un peu de mal à décoller...), mais déjà, avec une telle gamme, il y a de quoi passer de très belles heures devant son écran. Que l'on apprécie ou non leur gameplay, le cinq majeur Xbox (*Halo*, *Dead or Alive 3*, *Project Gotham Racing*, *Amped* et *Munch*) repousse les limites techniques avec une déconcertante facilité. *Halo*, notamment, justifie à lui seul l'investissement dans la console... Au passage, on applaudira Bungie pour son professionnalisme : malgré le feuilleton tourmenté à rebondissements (annoncé sur Apple G4, puis sur PC, puis sur Xbox) qui a émaillé la conception de leur hit, les développeurs ont néanmoins réussi à nous offrir le doom-like le plus subtil et le plus impressionnant du marché.



Dead or Alive 3 met une grosse claque visuelle dès les premières secondes, malgré son système de combat polémique. Remarquons également l'effort de Capcom qui, contrairement à d'autres (pas de noms, on a dit !), s'évertue à modifier ses produits pour leur offrir une véritable identité Xbox : *Genma Onimusha* n'est pas qu'un simple portage, loin de là. Action, baston, sport, glisse, aventure... Le line-up est complet, agressif et efficace. Et cela n'est pas près de s'arrêter dans les prochains mois, avec les arrivées prochaines dans les linaires de titres comme *Wreckless*, *RalliSport Challenge* ou *Jet Set Radio Future* (disponible très bientôt !).

Afin d'être le plus exhaustif possible, exceptionnellement, dans ce premier numéro, nous avons testé quelques jeux dans leur version originale américaine mais nous vous tiendrons informé des éventuelles modifications destinées au marché européen. A travers cette rubrique, nous allons faire notre possible pour vous guider dans vos achats et faire en sorte que vous ne regrettiez pas le moindre centime dépensé dans votre Xbox. Nos analyses sont le résultat de longues heures de jeu et de discussions passionnées... Et notre DVD de démos vous permettra de vous forger votre propre avis si jamais nous avons du mal à vous convaincre ! Sur ce, bon jeu et rendez-vous les mois prochains pour encore plus de tests !

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5	De 6 à 9	De 10 à 13	De 14 à 17	18 et plus
Escroquerie ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que le mépris.	Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...	C'est pas mal, mais... C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.	Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.	Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI XPERTISE

LE TEXTE
Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

ENCADRE
L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !

IMAGE
Faites-vous une idée des graphismes.

LES ICONES
Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PAVE VERDICT
La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte. Les critères de

INFOS PRATIQUES
Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

SOMMAIRE

- Amped F. Snowboarding 120
- Blood Wake 126
- Dave Mirra F. BMX 2 86
- Dark Summit 108
- Dead or Alive 3 98
- Fusion Frenzy 106
- Genma Onimusha 88

- Halo Combat Evolved 68
- L'Odyssée de Munch 78
- Mad Dash Racing 118
- Max Payne 94
- Project Gotham Racing 110
- TransWorld Surf 92

VERDICT

GRAPHISME
La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON
Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE
Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE
De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

Bien vu !
- Un détail qui nous a vraiment enthousiasmé.
- Un autre point positif !
- Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

Dommage...
- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- ... Qui nous enquiquine !

EN RESUME
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

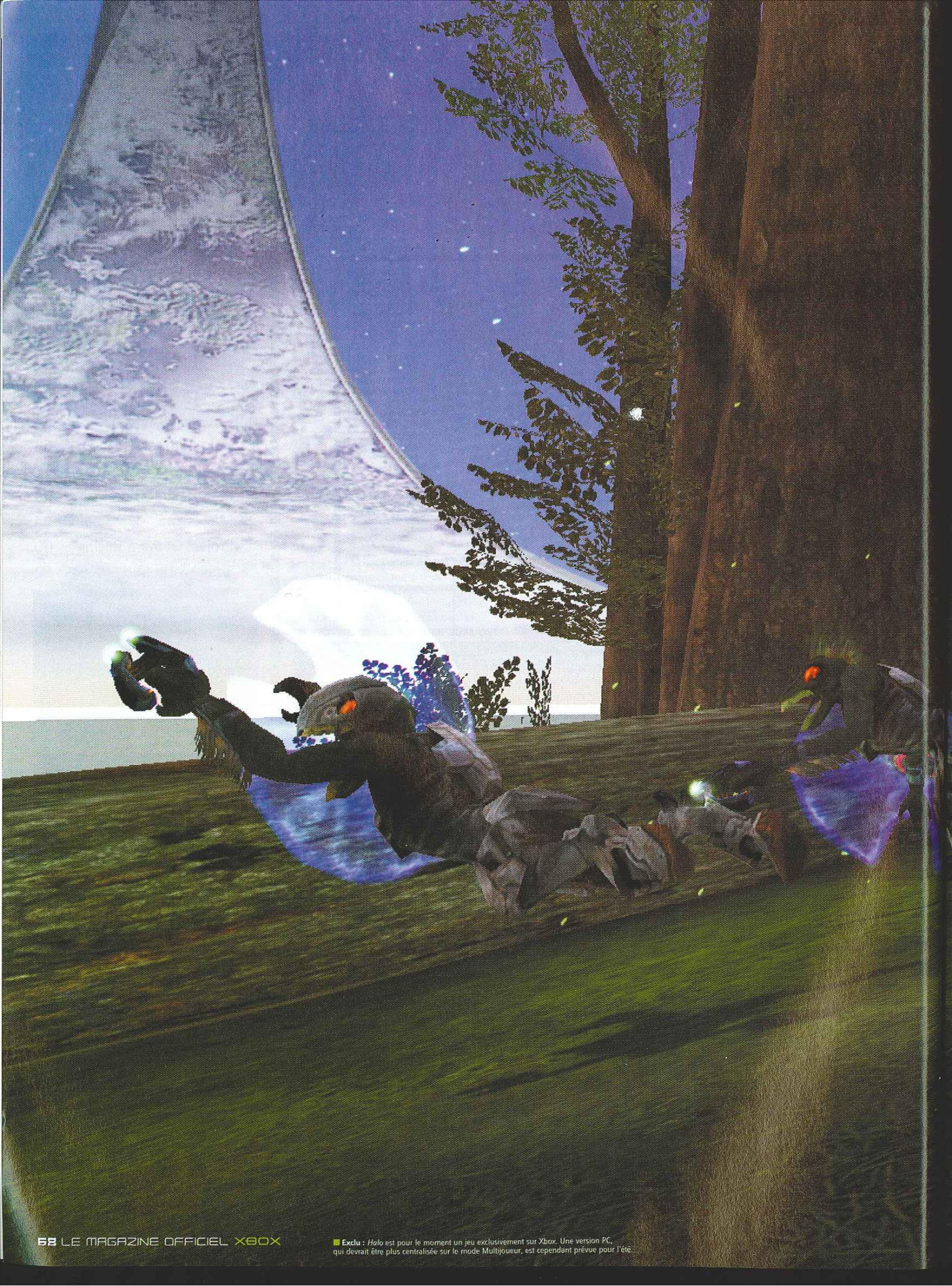
X /20

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Les jeux Elite
Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés. Ils représentent ce qui se fait de mieux en la matière sur Xbox, voire ailleurs... Leur note est égale ou supérieure à 18/20.

La sélection
Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction et on avoue y jouer dès que l'on a une minute de libre. Ils méritent que l'on s'y attarde. Faites-nous confiance !

Le jeu du mois
C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Il ne lui manque pas grand-chose pour devenir un classique et mérite sans remords de prendre place dans votre collection.



■ **Exclu :** *Halo* est pour le moment un jeu exclusivement sur Xbox. Une version PC, qui devrait être plus centralisée sur le mode Multijoueur, est cependant prévue pour l'été...

C'est très simple : si vous achetez une Xbox et que vous ne prenez pas *Halo*, c'est que vous n'avez rien compris.

HALO

REDACTEUR : CYRILLE TESSIER

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX ELITE

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX LE JEU DU MOIS

INFOS

GENRE : **ACTION**
EDITEUR : **MICROSOFT**
DEVELOPPEUR : **BUNGIE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 16 (4 PAR XBOX)**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

XCLU XBOX

Laissez tomber la subtilité, la gentillesse, la poésie et les accords de Genève. Vous êtes sur *Halo* ni pour rigoler ni pour pique-niquer. *Halo* n'est pas un doom-like tranquille où l'on se balade dans des niveaux à moitié vides pour aller chercher une clé, shooter un ou deux monstres et revenir ouvrir la porte. *Halo* est déconseillé aux moins de 16 ans et aux porteurs de Pacemaker. *Halo*, c'est *Fort Alamo* toutes les quinze secondes. Ce sont les attaques des aliens dans *Starship Troopers* avec le stress d'un *Predator* dans la jungle. *Halo*, c'est comme *Half-Life*, ça n'invente pas grand-chose mais ça compile le meilleur du genre avec le meilleur de la technique. Et vous savez quoi ? Ça marche sacrément bien...

Et dire que nous avons tous passé du temps à nous demander comment serait *Halo* sur Xbox. Il faut dire que la première fois que Bungie, son développeur, en

Genre : *Halo* est un doom-like, un jeu de tir à la première personne. Le premier fut *Wolfenstein 3D*, mais les plus connus sont *Doom* et *Quake*. On y joue avec la souris et le clavier, et il n'y a rien de mieux pour ces jeux.

LES HUMAINS
Les gentils luttent toujours

Les humains, c'est votre côté. On évite donc, même pour rire, de tirer sur les pauvres marines. Ils n'ont pas besoin de ça pour se faire massacrer, et puis le but du jeu, c'est quand même de sauver la terre.

1

Capitaine Keyes
Commandant du Pillar of Autumn, un vétéran dans l'armée depuis 36 ans. Il s'est distingué au combat en s'attaquant avec ses hommes à un vaisseau Covenant qui s'en prenait au vaisseau de colonie Meriwether Lewis.

2

Les Marines
Un assortiment de ce que l'armée terrienne fait de mieux. Des mecs courageux, équipés pour la chasse lourde avec le meilleur armement de la terre. Bref, tous condamnés à mourir, mais dans l'honneur.

3

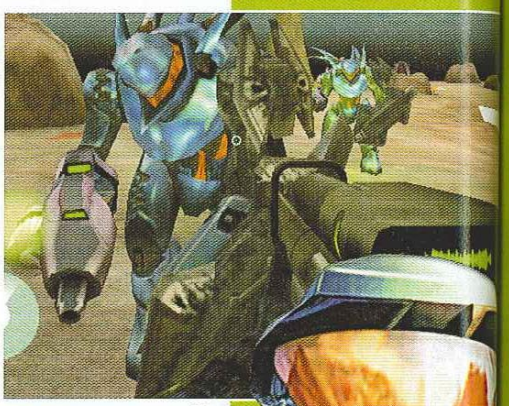
Cortana
L'intelligence artificielle et le cœur du vaisseau Pillar of Autumn. Elle a été conçue pour être chargée dans votre armure pour vous guider et vous aider. Elle peut aussi communiquer avec les marines.

4

Master Chief
Enfant, vous avez été enlevé à vos parents et remplacé par un clone. Peu des autres enfants du programme ont survécu, et tous ont été tués par les Covenants. Bref vous êtes tout seul pour votre plus grand combat.

→ Une bonne petite phase d'action, toutes grenades dehors ! Des moments comme ça, *Halo* vous en réserve des tonnes.

→ Savoir conduire devient vite une priorité vitale. Mais c'est facile.



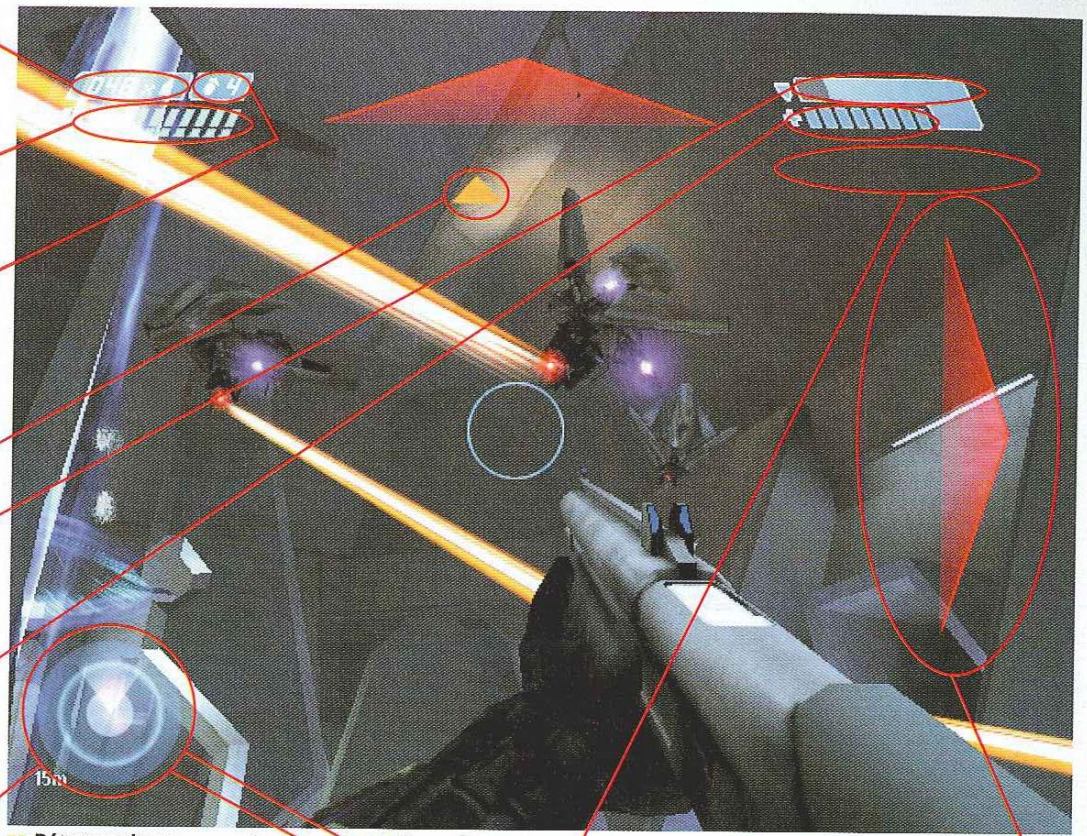
→ Hunters et snipe : oubliez !

« LES COVENANTS PENSENT QUE L'HOMME EST UN AFFRONT FAIT A LEURS DIEUX... »

a fait la démonstration en 1999, tout le monde avait tellement été remué que personne n'avait été surpris d'apprendre que Microsoft rachetait ce studio. Malin. En revanche, quand ils ont annoncé qu'*Halo* ne sortirait que sur Xbox, on a frôlé le coup de tonnerre. Et puis le temps a passé, on a vu et approché la Xbox, on a revu *Halo* et l'inquiétude a changé. Le paddle est devenu une source de rigolade pour la communauté PC. Les joueurs console, eux, étaient aux anges. Maintenant, nous y avons joué. Nous y jouons tous les jours ou presque. Nous l'avons terminé. Et nous en voulons encore. Et encore. L'histoire du jeu ne mérite pas vraiment que l'on achète le roman, mais elle est efficace. Pour résumer, nous sommes loin dans le futur, les humains qui se baladent dans l'espace sont tombés sur une coalition d'aliens, les Covenants, qui pensent que l'homme est un affront fait à leurs dieux. Ça se discute. Mais les Covenants n'aiment pas parler. Alors ils massacrent les terriens. Pour éviter que la terre ne soit envahie, les militaires lancent alors un programme de création d'une unité de cyborgs, destiné à calmer les méchants aliens. Ils se font tous anéantir. Tous sauf un. Il faut bien que vous jouiez. Le jeu débute par l'assaut d'un vaisseau mère terrien, et votre réveil de l'unité cryogénique. Une manière bien sympa pour vous apprendre rapidement à manier votre nouveau corps.

Astuce : les Hunters sont les aliens les plus costauds. Pour les tuer facilement, faites en sorte qu'ils vous chargent, puis évitez-les au dernier moment pour voir leur dos et tirer sur leur peau orange.

LE HUD DE MJOLNIR » Pour ceux qui aiment tout comprendre



» Munitions dans l'arme : on surveille son stock avant chaque combat, on recharge à fond et on garde un œil dessus pendant que ça chauffe.

» Munitions en stock : la base de votre stratégie pour vos armes. Même pour une munition de plus, n'hésitez pas à changer d'armes !

» Grenades : ne jamais hésiter à s'en servir pour les grands ménage. Et n'oubliez pas d'en ramasser un maximum.

» Point de navigation : quand Cortana vous aide à vous déplacer, de petits triangles orange apparaissent. Bien pratique !

» Santé : ce qui est protégé par l'armure. C'est là que vous morflez en direct quand vous n'êtes plus protégé par celle-ci.

» Armure : Quand ça clignote, mettez-vous au vert cinq secondes pour que ça remonte (tant qu'il y a au moins une barre de vie). Et n'oubliez pas de faire la razzia sur les pharmacies.

» Détecteur de mouvement : Pour ne pas se faire encercler.

» Allié : c'est un point jaune.

» Ennemi : point rouge, pas bon.

» Lampe torche : Son niveau d'énergie apparaît là.

» Direction de l'attaque subie : pour savoir d'où l'attaque provient. Et pour savoir où riposter sans chercher des heures qui ose vous aligner comme un énorme lapin !

XTRA »

» *Halo* est une sacrée surprise pour quiconque a fréquenté assidûment les doom-like sur PC : aussi jouable que sur ces vénérables machines, il s'avère plus prenant et plus tactique que n'importe quel jeu du genre. Une réussite aussi surprenante qu'exceptionnelle ! Quel dommage qu'il ne soit pas optimisé pour les TV 16:9 !
Jean-François Mariotti

« LE JEU EST PARFAITEMENT BIEN PENSE POUR LE PADDLE. IL EST POSSIBLE DE TOUT REGLER JUSQUE DANS LE MOINDRE DETAIL. »

Votre personnage, Master Chief, dispose d'une armure de combat Mjolnir (en hommage au marteau de Thor, dieu du tonnerre et du ciel, fils d'Odin, tout ça). Grâce à elle, il est infatigable (vous allez pouvoir le faire courir partout), capable de sauter, de relever une jeep d'une main... Vous disposez aussi de tout un tas d'indicateurs, plus ou moins dépendants des boutons du joystick. En fait, il ne faut que quelques minutes pour l'appréhender, le plus difficile étant de se déplacer avec la main gauche et de contrôler la vue avec la main droite. Et aussi de retrouver la touche de la lampe quand vous êtes dans le noir. Le jeu est parfaitement bien pensé pour le paddle. Il est possible de le régler dans le détail, de changer les touches, la sensibilité des déplacements... Cette facilité d'utilisation, associée à diverses astuces comme le large réticule de visée qui vous indique les ennemis, l'indicateur de mouvements qui vous évite de vous faire encercler ou encore une certaine absence de gravité qui rend les déplacements plus souples, devraient achever de convaincre même les plus réticents d'entre vous.

Il y a trois choses que l'on apprend très vite dans *Halo* si l'on veut survivre. Tout d'abord, vous ne pouvez transporter que deux armes à la fois. Ensuite, les munitions ne sont pas illimitées. Enfin, il faut toujours avoir un œil sur ses indicateurs (munitions, bouclier, détecteur). Contrairement à quasiment tous les doom-like de la terre, vous ne disposez pas d'un vaste sac magique qui vous permettrait de vous trimballer au pas de course avec l'arsenal d'une petite armée. Il faudra donc en permanence choisir les armes que vous garderez avec vous. Et c'est là la plus grande stratégie du jeu. Il existe deux types d'armes : les terriennes et les aliens. Les premières sont généralement moins puissantes et spécialisées dans certaines tâches (la mitrailleuse pour les vastes empoignades, le fusil à pompe pour les courtes distances et les couloirs, le lance-roquettes pour calmer les blindés, etc.). Coté Covenant, les armes sont énergétiques et ne se rechargent pas (sauf le Needler, cf. encadré). Elles tirent plus vite et font plus de mal. Signalons au passage que parmi les mauvaises idées qui vous traverseraient la tête, celle de tirer sur vos copains militaires est la plus mauvaise, vous n'avez aucune chance d'en réchapper. Pour la gestion des armes, la bonne combinaison est donc généralement de posséder un mélange des deux technologies pour passer rapidement de l'une à l'autre en fonction de la situation de vos réserves de munitions. Il faut penser à recharger dès que l'occasion se présente. Une manipulation vite maîtrisée quand on se retrouve »

Carnage : de près ou dans les couloirs, le fusil à pompe est une arme d'une puissance et d'une utilité terrifiante. Au corps à corps personne ou presque n'y résiste.

LES ARMES EN DETAIL >> Revue de l'arsenal

LES ARMES HUMAINES

1 Grenade M99 HE-DP
Une bonne vieille grenade à fragmentation que vous pouvez, grâce à la force de votre armure, lancer très loin. Elle peut rebondir.

2 Pistolet M6D
Il dispose d'un chargeur de douze balles de 12.7. Son mode Zoom vous permet de loger une balle dans la tête d'un Covenant. C'est une méthode efficace pour faire le ménage.

3 Fusil d'assaut MA5B
Si vous avez en tête l'excellent fusil M-41A d'*Aliens*, vous savez ce qui vous attend. Propulsion à gaz, chargeur 60 coups, balles perce armure de 7.62 et boussole (cherchez l'intrus). La précision dépend de la vitesse de tir. Plus vous appuyez sur la gâchette et moins vous visez juste. Il est donc conseillé de tirer par petite rafale. En dehors des Hunters, aucun aliens ne résiste à un plein chargeur vidé à bout pourtant suivi éventuellement d'un coup de crosse des familles.

4 Fusil à pompe M90
Classique mais redoutable, le fusil à pompe ne fait pas dans le détail. Inutile à moyenne distance, rien ne fait plus de dégâts au corps à corps. Seul le temps de rechargement et son magasin de huit coups arrêtent la fête.

5 Fusil de sniper S2 AM
Le sniper est l'arme des planqués en Multijoueur. Grâce à deux niveaux de zoom, il permet de faire le ménage à l'autre bout d'un niveau. Capable de tirer très vite, ses balles de 14.5 mn transpercent plusieurs corps. Mais leur traînée indique votre présence.

6 Lance-roquettes M19 SSM
Le M19 SSM vous permet de lancer, à moyenne distance, des roquettes dévastatrices. A longue distance, malgré un zoom, les roquettes ne sont pas assez rapides pour être efficaces. Et pour le corps à corps, c'est du suicide. Associer au fusil de précision c'est la pire des combinaisons.

« IL EXISTE UN GRAND NOMBRE DE STRATEGIE CONCERNANT LA BONNE GESTION DES ARMES EN FONCTION DES SITUATIONS. »

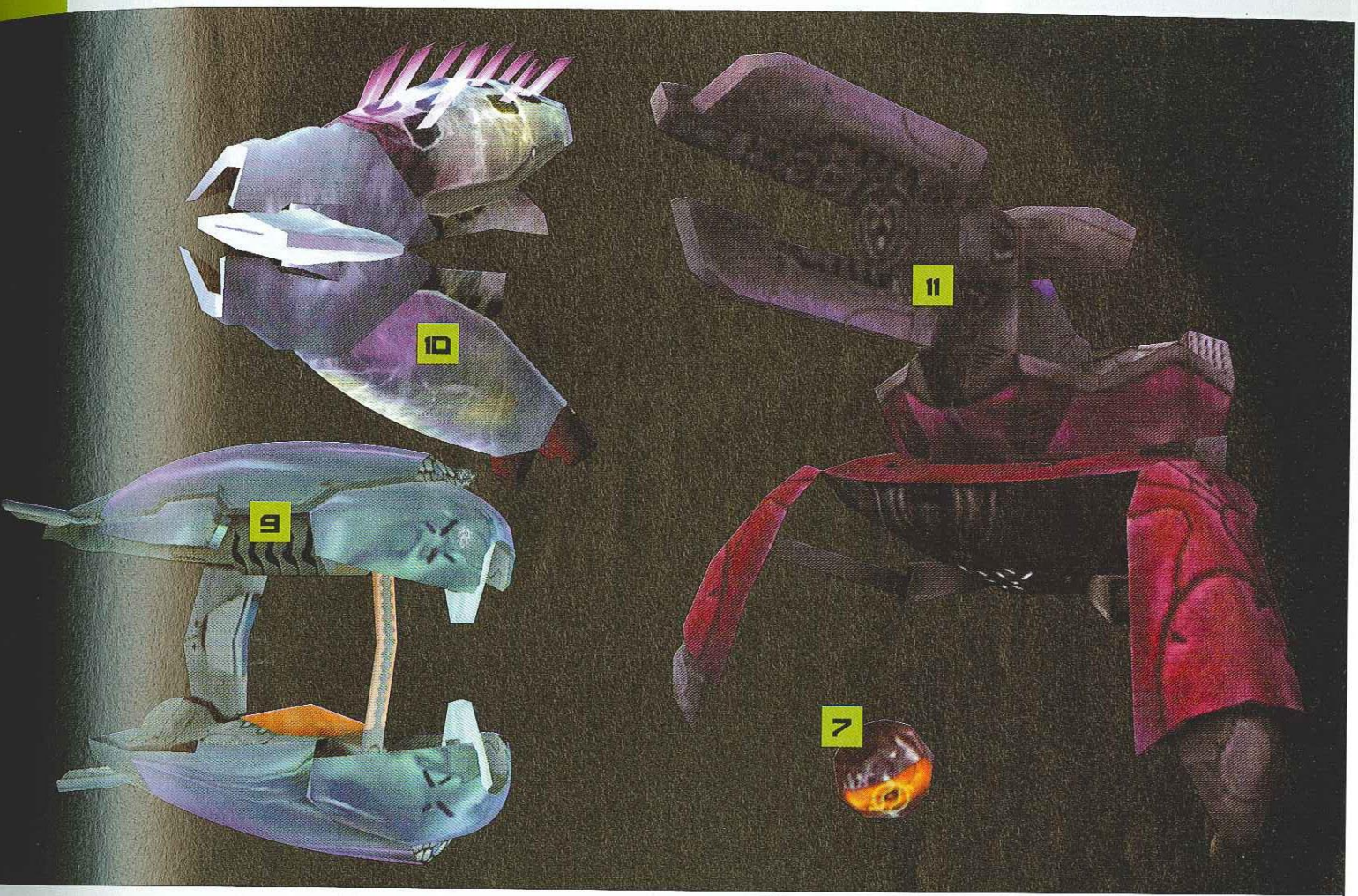
>> entourée par une bande de Covenants qui vous tirent dessus alors que vous essayez de recharger tranquillement. Dans ce cas, il est possible de se servir de son arme comme d'une massue. Avec un lance-roquettes, c'est dissuasif. Nous reviendrons le mois prochain sur les meilleures stratégies à utiliser dans *Halo*. Il existe un grand nombre de possibilités en fonction des situations. A toutes ces armes, il faut ajouter les bonnes vieilles grenades. Les humaines sont à fragmentations, celles des Covenants sont capables de se coller même sur des aliens. Selon le niveau de difficulté, les grenades sont plus ou moins rares, mais il est toujours fondamental d'en avoir avec soi.

Pour finir dans la joie, il reste l'armement fixe ou mobile des véhicules. Nos militaires sont venus avec le Warthog, une jeep tout terrain (absolument tout terrain, nous avons commandé la même) qui dispose d'une mitrailleuse lourde. En solo, l'ordinateur ne la conduit pas, donc vous n'utiliserez pas la mitrailleuse pendant qu'un autre personnage assure la direction. Ce n'est malheureusement possible qu'en mode Multijoueur. Et c'est alors fantastique ! Reste qu'en solo, il est conseillé de savoir la piloter, même si son apprentissage est rapide. Il suffit de regarder dans la direction où l'on veut se rendre tout en accélérant. Au bout de deux minutes, vous savez

■ **Souvenez-vous d'*Aliens* :** ne perdez jamais de l'œil votre détecteur de mouvement pour ne pas vous faire entourer. Contre les Floods, c'est juste vital.

XTRA >>

>> Il existe parfois des jeux difficiles à raconter. Je pourrais vous dire qu'il est magnifique, original, dynamique, grandiose dans sa mise en scène, pensé dans les moindres détails... Mais aucun mot ne rendra jamais hommage au boulot de dingue réalisé par Bungie. Le jeu à posséder absolument pour tout acquéreur de Xbox.
Cyril Berrebi



LES ARMES ALIENS

7 Grenade Plasma
Identique à la grenade terrienne avec deux caractéristiques amusantes : elle colle et provoque plus de dégâts. Elle contient un mécanisme pour distinguer le sol des murs. Elle rebondit sur les murs mais colle au sol. Ou bien sur un Covenant. Voire sur vous car vous n'êtes pas le plus fort à ce jeu dangereux. A vous de bien négocier son temps de détonation. Mais c'est juste une question d'entraînement...

8 Pistolet plasma
Fonctionnant à l'énergie, la cadence de tir de ce pistolet est lente. Il vous sauve cependant parfois la mise, notamment quand vous n'avez plus de munitions. Il est aussi capable d'accumuler de l'énergie sous la forme d'une grosse boule avant de la tirer. Cela sert surtout à désactiver les armures des Elites. Vous finissez ensuite le ménage avec une autre arme. Notez qu'en face ils tentent toujours de faire la même chose et que plus le niveau de difficulté augmente plus ils sont forts à ce jeu.

9 Fusil plasma
C'est l'une des meilleures armes du jeu, redoutable contre les Covenants. Seul défaut : elle surchauffe. Il est conseillé de posséder une bonne arme (comme votre fusil d'assaut) en renfort. Et d'en rechercher d'autres car cette arme ne se recharge pas.

10 Needler
On ne sait rien ou presque du fonctionnement de cette arme Covenant, si ce n'est que c'est la seule qui se recharge. Elle tire des aiguilles de glace capables de suivre leurs cibles, ce qui compense leur lenteur. Lorsque plusieurs aiguilles atteignent leurs cibles, elles explosent. Votre armure les arrête jusqu'à un certain point.

11 Shade
Il s'agit du canon antivéhicule Covenant. Mais ils l'utilisent surtout contre l'infanterie. Ils comptent sur leurs troupes pour protéger les flancs et le dos du canon, là où il est le plus vulnérable. Comme vous êtes seul, évitez de le squatter trop longtemps.

XTRA

En tant que fan de doom-like sur PC, j'avoue que j'avais du mal à cacher un sourire insolent devant un jeu de ce type sur console. Mais *Halo* n'est pas un FPS. C'est un chef-d'œuvre de level design, une merveille graphique et un monument de bonheur ludique. Des jeux de ce calibre, il n'y en a pas assez...
Frédéric Brunet

« L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DES ENNEMIS EST INCROYABLE : ELLE SEMBLE S'ADAPTER AUX NOUVELLES SITUATIONS ! »

conduire et écrasez des Covenants. Les soldats disposent aussi d'un tank monstrueux. Aux aliens, vous emprunterez un canon fixe, une espèce de scooter et un petit avion. La maniabilité de tous ces véhicules est impressionnante, surtout le Warthog qui passe littéralement partout. Avec de tels gadgets à votre disposition, personne ne devrait avoir de surprise sur votre conduite pendant les prochaines heures : avancer en faisant le plus de dégâts possible. Montre en main, il semble difficile de passer plus de trente secondes à ne rien faire. Enfin, si on ne passe pas son temps à ramper et à sniper. Le jeu est divisé en dix chapitres. En mode Normal, un joueur débutant aura besoin d'une vingtaine d'heures (un joueur expérimenté moins de douze). En mode Légende, le même, entraîné par son succès en mode Normal, une bonne quarantaine d'heures. Et des milliers d'anecdotes à raconter sur les situations traversées, narrées souvent différemment par les joueurs. L'intelligence artificielle des ennemis est incroyable, elle semble s'adapter aux nouvelles situations. Lorsque vous devez recommencer un niveau, ce qui arrive quand même souvent, les Covenants paraissent réagir naturellement à chaque fois. Ils possèdent heureusement des habitudes que vous connaîtrez rapidement. Par exemple, si vous arrivez en

Sniper : utilisez le fusil de snipe pour les adversaires qui en valent le coup. Les balles sont rares mais puissantes, il est possible de tuer plusieurs adversaires d'un coup s'ils sont les uns derrière les autres.

LES COVENANTS »
Une secte de gros lourds

Les Covenants sont une coalition d'aliens qui n'aiment pas les humains. Bon ça arrive, les goûts et les couleurs vous savez... Mais eux veulent nous exterminer. Pas sympa, hein ?

1

» Les Grunts
Environ 1,50 mètre, stupides et lâches. Ils n'attaquent qu'à plusieurs, et encore si d'autres Covenants sont dans le coin. Les soldats sont en jaune, les lieutenants en rouge et les commandants en argent.

2

» Les Jackals
D'environ 1,75 mètre, les Jackals sont mal armés mais leur bouclier énergétique les rend pénibles. Surtout quand ils viennent se planter devant vous. Les soldats sont en bleu, leurs supérieurs en jaune.

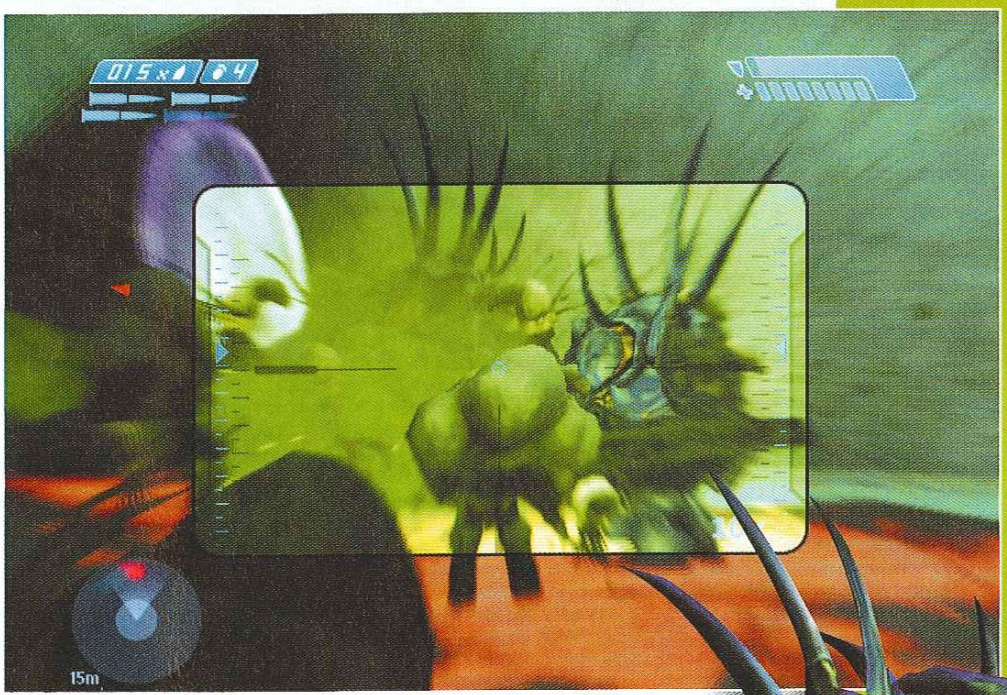
3

» Les Elites
2,60 mètres, bien armés, rapides, féroces et pénibles. Ils portent la même armure que vous. Les gardes sont bleus, violets, argent et or. Ils ont souvent une épée et une armure d'invisibilité. Un coup, et vous êtes mort.

4

» Les Hunters
Les Hunters représentent les aliens les plus impressionnants : 3,60 mètres de puissance, de force et d'armement lourds. On ne rigole plus, d'autant que malgré sa carrure, le Hunter vous bat à la course. Ouch !

↑ On a jamais tant aimé un fusil à pompe que dans *Halo*. L'arme la plus redoutable à courte distance !



↑ Le sniper, même s'il est inutile contre les Floods, est une sacrée bonne arme !

« LES COVENANTS PARLENT, VOUS INSULTENT ET CRIENT DANS TOUS LES SENS... »

» courant et que vous leur jetez une grenade, ils s'enfuiront au loin avant de revenir vers vous, mécontents. Si vous vous accroupissez pour approcher lentement, votre grenade ne provoquera qu'un étonnement poli. Selon leurs espèces et leurs grades, les Covenants ne réagissent pas de la même façon. Ce qui crée des combats parfois intenses, d'autant que dans les niveaux d'intérieurs, ils sont souvent aussi nombreux qu'hargneux. En extérieur, il vous reste toujours suffisamment de place pour vous éloigner, et pour revenir avec un tank. Ajoutons à cela que les Covenants parlent, vous insultent et crient dans tous les sens. La bande son d'*Halo* est hallucinante. La Xbox est la première console à gérer le son en 5.1. Ce qui signifie qu'avec le bon câble, vous la branchez à un système home cinéma. Et là,

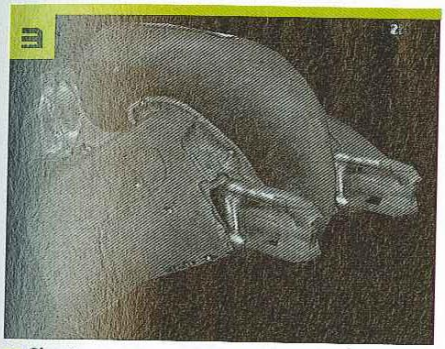
Bizarre : le Banshee n'est pas disponible dans les options réseau, peut-être déséquilibrait-il trop le jeu ? Autre truc rigolo : contrairement aux humains, il est impossible d'écraser un alien avec un Ghost.

LES VEHICULES » Les plus grosses armes de destruction du jeu

L'un des attraits les plus importants d'*Halo* concerne l'utilisation de quasiment toutes les armes et véhicules que l'on rencontre. Et ça, c'est non seulement extrêmement rare mais surtout fabuleux. Les humains n'ont que deux véhicules, une jeep extraordinairement fun à piloter et un tank monstrueux. Les deux sont indestructibles, contrairement à vous. Au pire ils se renversent, mais en appuyant sur X vous les retournez. Oui, même le tank !
Côté aliens, ils font dans l'aérien. Outre un petit aéroglisseur bien pratique (que l'on retrouve avec bonheur en mode Multijoueur), il existe aussi le Banshee. Ce dernier est un monoplace d'attaque léger, une espèce de petit avion qui vous transportera très haut. Redoutable contre les unités au sol, il l'est aussi dans les mains des pilotes Covenants. Les appareils aliens ne sont pas indestructibles, alors shootez le pilote mais évitez les armes lourdes...

» M 12 LRV Warthog
Trois soldats peuvent utiliser cette jeep (le pilote, un passager qui conserve le contrôle de son arme et un dernier à la mitrailleuse lourde). Il s'agit d'un véhicule de reconnaissance, indestructible qui passe partout.

» M808B Scorpion MBT
En plus du pilote, quatre autres passagers peuvent grimper sur ses côtés. Lent mais indestructible, seule la mort de son pilote peut arrêter le Scorpion. Et son armement est simplement redoutable !

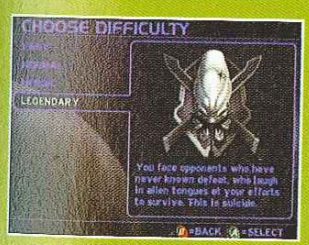


» Ghost
Un véhicule rapide et maniable. Le Ghost vole légèrement au-dessus du sol et, contrairement au Warthog, son pilote peut tirer. Ce qui en fait un véhicule très intéressant, mais pas indestructible.

» Banshee
Un avion d'attaque léger, rapide et bien armé. Il n'est pas indestructible et après quelques passages de son pilote, vous n'aurez qu'une envie : l'exploser à la roquette. Vous aurez la possibilité d'en piloter.

» Char Covenant
Contrairement à tous les autres véhicules, il est impossible d'utiliser ce char. Plus maniable que le Scorpion, il utilise le même système de propulsion que le Ghost et rien ne résiste à son tir d'énergie.

XTRA »



↑ De la **difficulté de survivre**

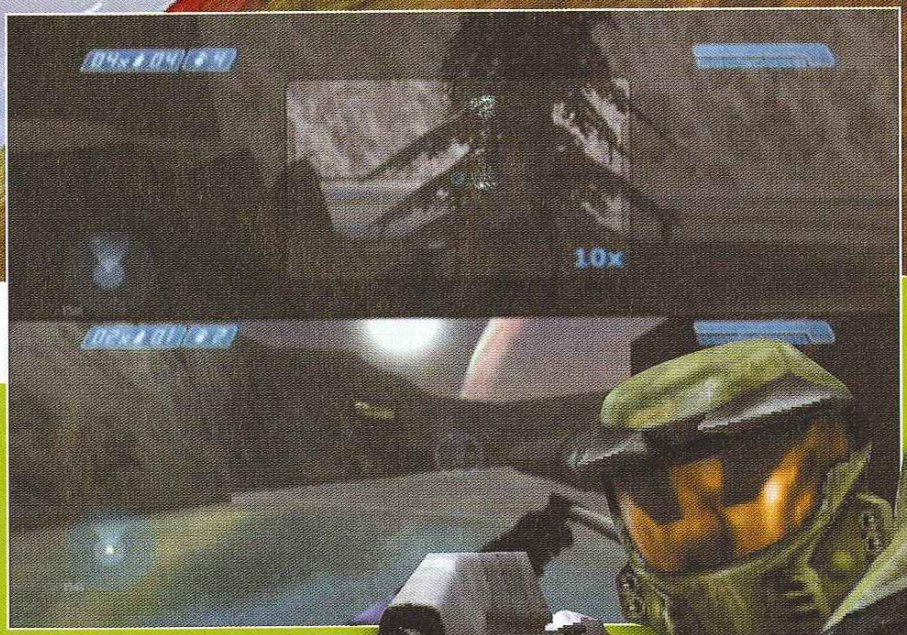
» Il existe quatre modes de difficulté mais les plus intéressants sont NORMAL pour ceux qui débutent (il y a des phases difficiles pour tout le monde, au pire essayez en EASY). Le vrai challenge est le mode LEGENDARY, où TOUT est plus difficile. Les aliens ne font aucun cadeau, ont des armes plus lourdes et se trimballent avec des grenades plein les poches. D'ailleurs ils s'en servent beaucoup ! Les crises de nerfs se comptent par centaines, le jeu utilise les sauvegardes automatiques pour corser encore plus la chose et seuls les meilleures parviendront à terminer le jeu dans ce mode. Pour les récompenser, ils auront droit à une fin différente...

« *HALO* EST UN JEU PARFAIT POUR LES VITRINES DES MAGASINS ET POUR FAIRE BAVER SES AMIS. IL EST SIMPLEMENT MAGNIFIQUE. »

vous partez dans un autre monde. Un monde de bruits, d'explosions et de fureurs à peine contenues dans les cris de haine des aliens et dans les insultes de vos camarades. Chaque niveau dispose de sa propre ambiance, chaque arme de plusieurs sons, il existe même une bibliothèque de 1000 phrases pour les marines. La musique est également parfaite, avec une mention spéciale pour les chants, même si dans le feu de l'action vous n'avez pas trop le temps d'y faire attention. Si le 5.1 permet de s'émerger dans les batailles d'*Halo*, la gestion du son sur une simple TV, voire au casque, est également une excellente surprise. Notamment pour vos voisins... Avec *Dead or Alive 3*, également en test dans ce premier numéro, *Halo* est un jeu parfait pour les vitrines des magasins. Ou pour faire baver d'envie vos amis. Les débuts du jeu ne sont pas spectaculaires, parce que vous êtes dans le vaisseau, parce que c'est assez sombre (et encore vous n'avez pas vu la fin). Mais dès la seconde partie, c'est la claque. Les niveaux extérieurs sont immenses, la capacité de la Xbox entre en jeu et où que vous regardez, c'est Noël. Du relief partout (bump-mapping à tout va), des détails sur tout ce qui bouge ou pas d'ailleurs. L'aspect de l'herbe est incroyable, les arbres tous différents... L'eau est également sublime. Quand on s'amuse à y jeter une grenade, l'image reste réaliste. Et même plus tard, dans le jeu, quand l'heure n'est pas au tourisme, l'animation demeure toujours parfaite (bon, vous observerez parfois un ou deux ralentis, mais c'est ridicule). Encore une fois, si vous disposez d'une bonne télé, changez le câble fourni avec votre console par un truc plus sérieux, genre S-Vidéo. L'image n'aura alors plus rien à voir. D'ailleurs, comme nous ne sommes pas à la radio, vous avez plein d'images ici pour vous en convaincre.
Halo est un jeu hallucinant. Seul, vous replongez dans les meilleurs moments du jeu vidéo, et vous posez votre manette à regret, même quand vous avez terminé le jeu. Fini ? Non, ce n'est que le début ! Avec votre version d'*Halo*, vous pouvez jouer jusqu'à quatre sur votre télé. Et en branchant d'autres Xbox, on peut réunir jusqu'à seize joueurs ! Il est peu vraisemblable que vous regrouperez régulièrement autant de joueurs, de consoles et de télés. Mais si votre société (ou celle de votre père) peut vous arranger ça, il suffit de brancher la Xbox sur un réseau local, et hop ! ça marche. Terrible ! Il existe six modes de jeux à plusieurs. Le premier est le mode Coopératif, qui fait cruellement défaut dans les doom-like. En clair, vous pouvez vous faire toute la campagne du jeu solo avec un ami. L'écran est alors divisé en deux, horizontalement. Dans ce mode, comme à chaque »

A deux, c'est mieux : un mode Coopératif, si vous vous trouvez dans un coin tranquille, vous pouvez vous tuer l'un après l'autre. Vous réapparaîtrez en pleine forme et avec toutes vos munitions.

↑ L'ordinateur n'est jamais aussi bon qu'un humain.



↑ En Team, on peut s'aider mutuellement.

↑ Slayer, à trois sur une seule télé.

↑ Capture the Flag : classique, mais terrible à seize !

↑ En Race, l'ambiance est tendue !

JE VOUS PRENDS TOUS LES 15 !

Petite sélection des modes Multijoueur disponibles (en attendant un dossier) :

De deux à trois
Oubliez le Capture the Flag, inutile avec seulement trois personnes. Dans ce mode, vous pouvez aussi vous lasser rapidement du Slayer. Essayez donc le mode Rally, il faut atteindre le premier les points qui apparaissent. Avec des véhicules, c'est speed. Ensuite, passez au mode Course, mais ne prenez que le Scorpion comme véhicule...

A partir de quatre
Team Slayer pour les plus méchants, CTF pour les autres, avec des véhicules sur la Map Blood Gulch. Si vos amis commencent à trop sniper depuis l'autre bout de la carte, bannissez les armes à longue portée.

Entre quatre et seize
Ici presque tous les modes deviennent intéressants. Mais entre joueurs, impossible de se contenter de fragger simplement. Le mode Oddball est là pour ça. Dans ce mode, il faut conserver un crâne le plus longtemps possible. Avec le crâne, vous ne pouvez utiliser d'armes. Et si vous conduisez des véhicules, vous ne gagnez alors pas de points.

A seize joueurs
Moyen oblige, nous n'avons pu tenter l'expérience de réunir seize personnes, quatre Xbox, quatre télévisions, un hub et près de quarante mètres de câbles qu'une seule fois. Mais c'est notre meilleur souvenir de *Halo*...

■ **Toujours en Coop :** lorsque vous mourez tous les deux, il faut tout refaire. Il suffit que l'un d'entre-vous reste en retrait pour que l'autre réapparaisse à ses côtés. C'est plus simple pour faire le ménage.

Les Floods sont une vermine qui parasite les corps. Et ils vont vite devenir votre pire cauchemar si vous ne faites pas attention à votre détecteur de mouvements...

EN PLEIN FILM

©1997 - TriStar Pictures, Inc.

On l'a précisé dès le début, les petits gars de chez Bungie se sont beaucoup inspirés du cinéma pour *Halo*. Bon on va dire que c'est de l'hommage. La mitrailleuse des marines, tout comme le détecteur de mouvements qui vous causera de belles suées, vous rappellera *Aliens* dans ses bons moments. Mais là quand on voit un Grunt surgir, on est presque content. Les phases avec les Floods (je n'en ai pas trop parlé pour ne pas vous gâcher pas la surprise) rappelleront les séquences des attaques massives de *StarShip Troopers*. On fait un petit tour par *Star Wars* et son *Episode I* pour les boucliers des Jackals avant de revenir vers les écrans d'invisibilités des Elites, ce qui en pleine forêt vous donnera envie de revoir *Predator*. Si on en a oublié, n'hésitez pas à écrire !

fois que vous jouez à plusieurs, vous perdrez en détail, le jeu se simplifiant pour ne pas perdre en fluidité. Mais vous partez alors à deux pour une balade terrifiante de plusieurs heures ! Dans les notes de bas de pages, vous trouverez quelques conseils pour ce mode fabuleux. A partir de deux et jusqu'à seize joueurs, il existe différents types de jeux. Du Deathmatch classique (tuez tout le monde) en passant par la Capture the flag (prendre un drapeau et le ramener dans votre base), vous trouverez aussi un mode King of the hill (tenir une position), Course et Oddball (garder un crâne le plus longtemps possible). En plus du choix de la carte, vous pouvez personnaliser ces jeux, choisir d'être ou non en équipe, le type d'armes (pas de snipers ou que des lance-roquettes, par exemple) et la présence de véhicules. Une fois le jeu terminé, c'est ici que vous passerez des heures. Mais malheureusement uniquement si vous avez des amis, car il n'existe aucun bots (robots) pour jouer avec vous dans ces modes. Et c'est bien le seul vrai point sombre du jeu. En résumé, on obtient un doom-like prenant, à l'ambiance incroyable, avec des graphismes et une bande son hallucinante. Ajoutons une durée de vie impressionnante, la possibilité de jouer à plusieurs et aussi et surtout, un fun extraordinaire pour une aventure unique. Alors si vous lisez ce magazine, c'est qu'a priori vous avez une Xbox. Et si vous possédez une Xbox, *Halo* doit faire parti de votre ludothèque. C'est aussi simple que ça !

VERDICT

GRAPHISME
Parfois un peu sombre, mais graphiquement c'est le jeu le plus impressionnant de la Xbox avec *Dead or Alive 3*.

SON
La musique mériterait son CD, les sons sont variés, ça vient de partout. Le jeu vous décidera à acheter un home cinema.

JOUABILITE
Halo réussit à nous faire croire que l'on peut jouer à un doom-like avec un paddle. Après un peu de temps, le résultat devient parfait.

DUREE DE VIE
Quatre niveaux de difficulté, de quoi occuper un joueur débutant des dizaines d'heures et un mode multi sans fin. Une totale réussite.

HALO
- + Une expérience unique.
- + Un fun incroyable.
- + Une qualité technique exceptionnelle.

OBSCUR
- - Pas de bots.
- - Certains points de sauvegardes.
- - Investissement matériel.

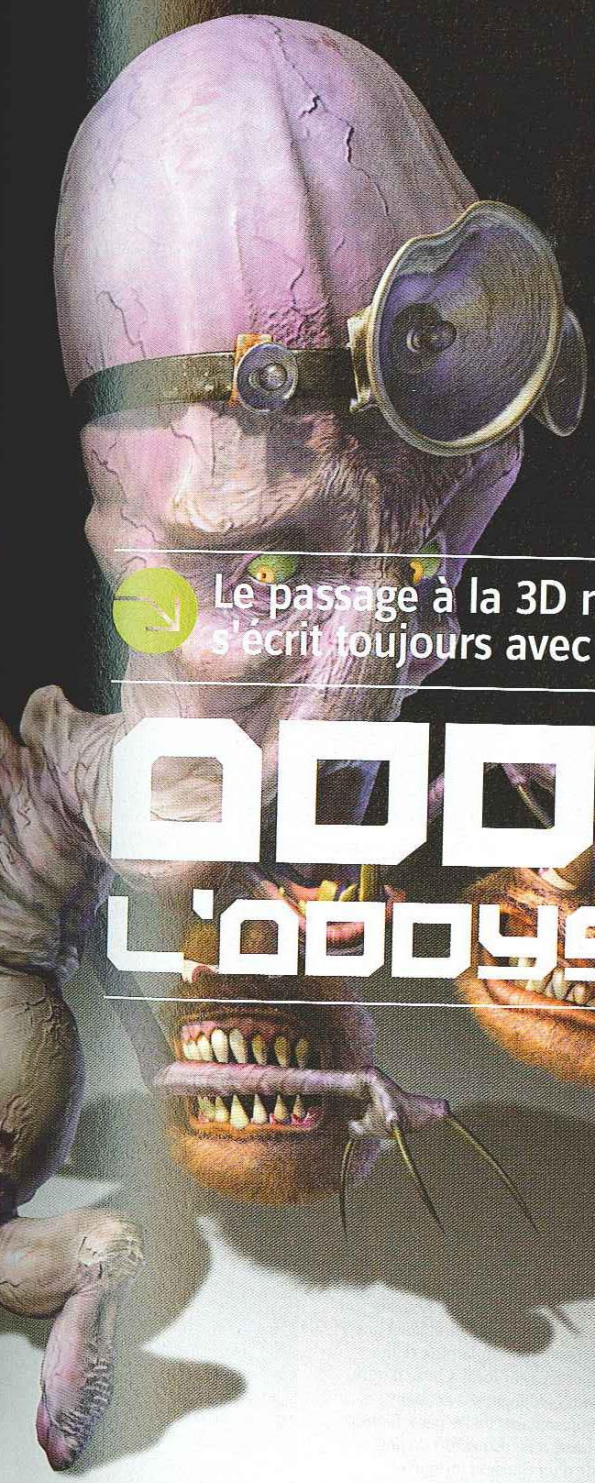
EN RESUME
Incontestablement le meilleur jeu de la Xbox et même l'un des meilleurs jeux vidéo jamais réalisé. C'est aussi, pour l'instant, la seule vraie raison d'investir dans quatre paddles.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

19/20

Encore et encore : en dehors des tests, *Halo* est interdit dans les locaux de la rédaction la journée. Nous ne pouvons y jouer que le soir, après le travail. Une vraie drogue !

Points de vie : les petits oiseaux autour de votre tête, qui apparaissent quand vous appuyez sur la gâchette droite, représentent votre état de santé.



Le passage à la 3D n'y change rien, l'Histoire d'Oddworld s'écrit toujours avec une majuscule.

ODDWORLD: L'ODYSSEE DE MUNCH

REDACTEUR : CYRIL BERREBI

INFOS

GENRE : **ACTION/AVENTURE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
DEVELOPPEUR : **ODDWORLD INHABITANTS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SELECTION

XCLU XBOX

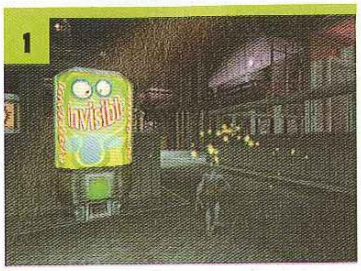
Que de chemin parcouru par Munch et Abe pour arriver dans votre Xbox! Une route parsemée d'embûches qui illustre bien ce qui attend nos deux héros dans ce troisième volet de la saga d'*Oddworld*. Un nom devenu gage de savoir-faire depuis quelques années. Les deux premiers épisodes des aventures d'Abe le Mudokon fugitif (*L'Odyssée d'Abe* et *L'Exode d'Abe*), ont reçu un succès d'estime très important sur PS One. Conscient du phénomène, Microsoft a tout tenté pour récupérer Oddworld Inhabitants, le développeur, dans le giron de ses studios de création. C'est aujourd'hui chose acquise puisque les prochains volumes de cette quintologie tourneront sur Xbox et nulle part ailleurs. Cet univers bourré d'humour un peu grinçant et d'antihéros épris de liberté est donc loin de disparaître. Développement majeur et très attendu de la PlayStation 2, *L'Odyssée de Munch* se

Déjà vu ? : le jeu *Lost Vikings* utilisait déjà le principe de coopération des personnages.

DISTRIBUTION
Gratuit, c'est toujours mieux !

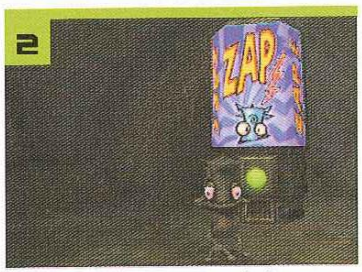
Des distributeurs de différentes boissons se trouvent disséminés à travers les niveaux. Les breuvages dispensent en général de nouveaux pouvoirs et bonus en tout genre. Repérez-les bien car sans eux, vous vous retrouverez parfois bloqué.

1



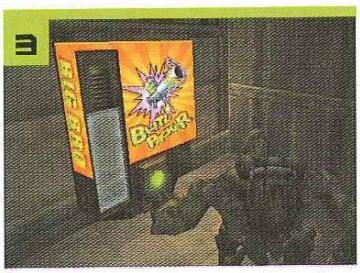
L'invisibilité vous permettra de passer inaperçu à travers les lignes ennemies.

2



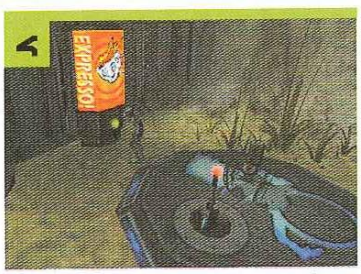
Le soda Zap permet à Munch d'envoyer des décharges électriques à courte distance.

3



Le Blitz Packer distribue un fusil mitrailleur au Slig dont vous avez pris le contrôle.

4



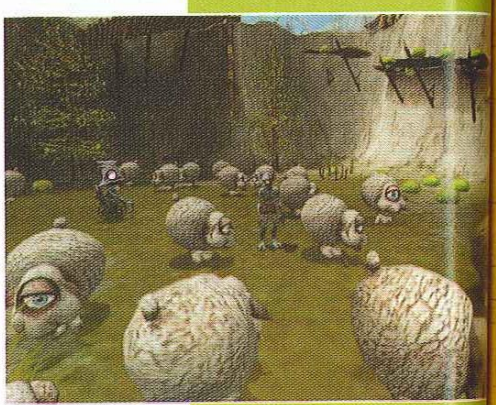
L'Expresso rend complètement speed, multipliant votre vitesse de déplacement.

5

Bounce et Aquabounce augmentent la force de vos sauts sur terre et dans l'eau.

Plus on est de fous... plus on cogne fort. Un proverbe en vigueur sur Oddworld.

Le passage en force n'est pas toujours la bonne solution.



C'est vrai, les moutons d'*Oddworld* sont bizarres.

« UN SCENARIO FARFELU COMME ON ETAIT EN DROIT D'ESPERER POUR UN EPISODE D'*ODDWORLD*. »

retrouve aujourd'hui dans le line-up de lancement de la Xbox, pour notre plus grand plaisir. Cette fois-ci Abe n'est plus seul à combattre la tyrannie des Glukkons, ces esclavagistes avides de profits, et des Sligs, leurs hommes de mains brutaux et pas bien malins. Munch, le Gabbit, vient lui prêter main-forte dans ce troisième épisode. Au début de l'histoire, cet animal amphibien doué de parole est capturé par les Vykkers. Ces savants fous passent leur temps à capturer des Fuzzles, de petites boules de poils aux dents longues sur lesquelles ils réalisent toutes sortes d'expérimentations. Dans cette optique, ils tentent de faire de Munch un radar vivant et lui implantent une antenne sur la tête sans se douter qu'elle lui servira à se libérer. Dans la foulée, il mènera la rébellion Fuzzle dans le laboratoire d'expériences avant de s'échapper.

Cette partie constitue un didacticiel très complet, certes un peu long, mais essentiel pour comprendre les mécanismes du jeu. On ne rentre donc pas tout de suite dans le vif du sujet. Ce démarrage en douceur risque de frustrer les joueurs les plus impétueux. Mais c'est un mal nécessaire pour apprécier pleinement ce qui vous attend ensuite. Chemin faisant, Munch tombe sur Abe, au sens propre comme au sens figuré. Voilà nos deux compagnons partis sur la piste d'une boîte de Gabiar (le caviar local à base d'œufs de Gabbit). Hormis Munch, elle contient les derniers représentants de l'espèce. Bientôt mise aux enchères, elle risque fort de finir dans l'estomac d'un Glukkon fortuné et gourmet. Nos deux amis en fuite ne peuvent évidemment pas assister à la vente pour récupérer cette unique chance de survie de la race des Gabbits. Ils élaborent donc un plan

XTRA

Notre petit amphibien possède plus d'un tour dans son antenne. Cet appendice, implanté contre sa volonté par les Vikkers, va lui être d'une grande utilité tout au long de l'aventure. Elle lui permet de prendre le contrôle de différentes machines très puissantes. Hop ! un petit court-jus, et Munch s'approprie les commandes d'un grappin géant ou d'un Snoozer. Cet étrange cylindre métallique sur trois pattes, possède un canon directionnel orienté grâce au stick droit, et envoie des décharges électriques. Un bon moyen de faire le ménage.

Grappin : si vous balancez un Slig dans l'enclos d'un Slog, ils se mettent sur la tronche !

En application de l'article L.27 du 6/1/78, les informations ici demandées sont nécessaires à l'élaboration de votre commande.

Jusqu'à 50% d'économie sur l'abonnement de votre choix

Internet

.NET
Le magazine pour communiquer, créer, travailler et se distraire sur le Net.

INTERNET PRATIQUE
Le Web facile : communiquer, chercher jouer, acheter, travailler, créer…

Micro

WINDOWS NEWS
Chaque mois, l'expertise technique, les solutions, les meilleurs conseils pour maîtriser son informatique personnelle.

PC MAX
Le magazine des passionnés de la micro qui veulent exploiter leur PC au maximum.

COMPUTER ARTS
Toutes les facettes de la création numérique : 3D, retouche d'images, arts graphiques…

Jeux vidéo

JEUX VIDEO MAGAZINE
Le panorama complet des jeux vidéo qui font l'actualité : actus, tests, soluces…

CONSOLES MAX
100% jeunes, 100% jeux, 100% consoles, le magazine 100% passion.

PC JEUX
Chaque mois, la passion des jeux sur PC, toute l'actualité, les prétests, les derniers tips…

PSM2
Toute l'actualité des jeux vidéo sur la PlayStation 2.

Jusqu'à **50%** d'économie

ABONNEMENT DÉCOUVERTE 5 NUMÉROS

A retourner accompagné de votre règlement à : Future France – Service Abonnements – 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

☑ **OUI, je m'abonne pour 5 numéros au(x) magazine(s) suivant(s) :**
(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

Internet
- ❑ .Net : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ❑ Internet Pratique : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €

Micro
- ❑ Windows News : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 190 F soit 28,97 €
- ❑ PC MAX : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ❑ Computer Arts : 119 F soit 18,14 €, au lieu de 225 F soit 34,30 €

Jeux vidéo
- ❑ Jeux Vidéo Magazine : 59 F soit 8,99 €, au lieu de 97,50 F soit 14,86 €
- ❑ Consoles Max : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ❑ PC Jeux : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 190 F soit 28,97 €
- ❑ PSM2 : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €

UPM01

Soit un total de : .....

❑ Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France

❑ Je préfère régler par CB N° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

Date : .....

Signature obligatoire

Nom de la Société : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : .....

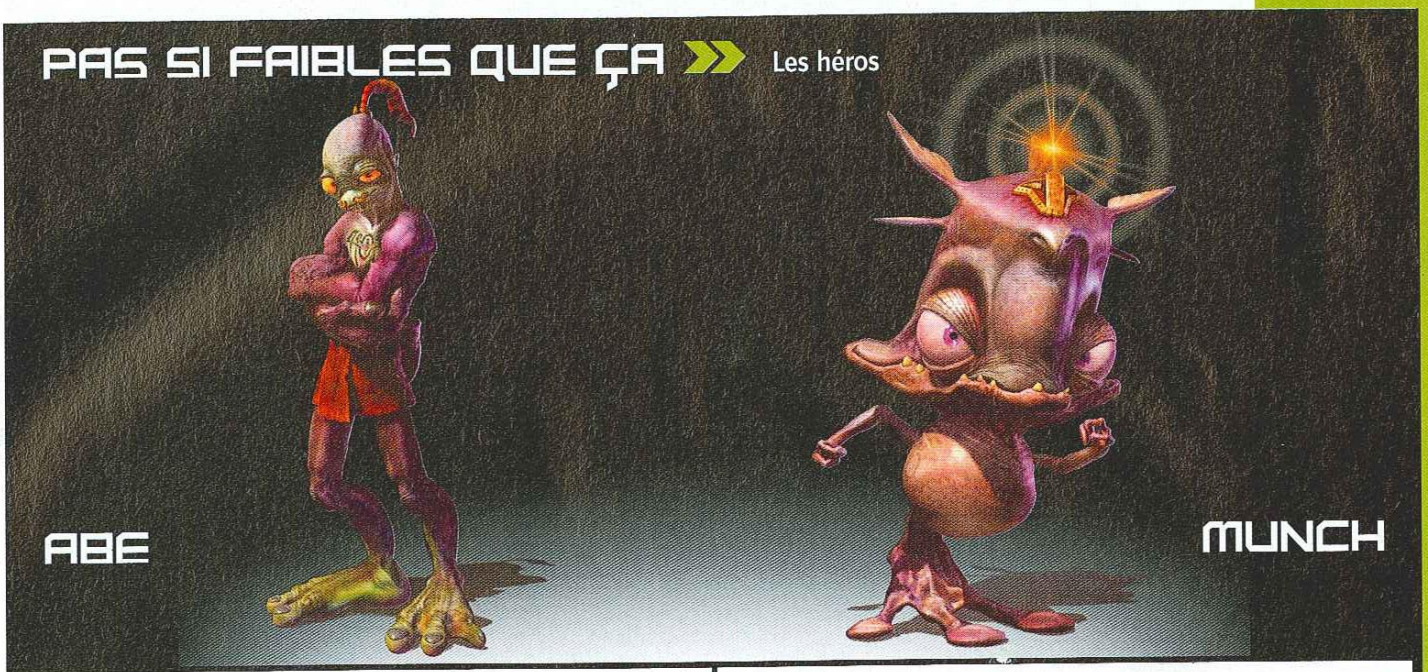
Ville : .....

Adresse E-mail : .....

Offre valable jusqu'au 31 mars 2002. Pour l'étranger nous consulter – Tél. : 01 46 72 50 89 - E-mail : futurenet@abocom.fr ■ Vous pouvez acquérir séparément chacun des magazines cités aux prix suivants : Windows News 38 F soit 5,79 €, PC Max 35 F soit 5,34 €, Computer Arts 45 F soit 6,86 €, Internet Pratique 35 F soit 5,34 €, .Net 35 F soit 5,34 €, PC Jeux 38 F soit 5,79 €, Jeux Vidéo Magazine 19,50 F soit 2,97 €, Consoles Max 35 F soit 5,34 € et PSM2 35 F soit 5,34 €.

Abonnements du groupe Future France.
Abonnement et procédé éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service
Conservant et procédé éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service
services associés et partenaires du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations vous
de destinataires sont uniquement celles nécessaires à l'exécution de cet abonnement, aux
à l'exécution de votre commande et aux services qui y sont associés. Les catégories

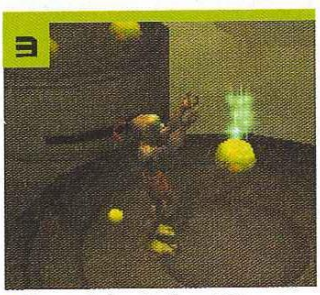
PAS SI FAIBLES QUE ÇA » Les héros



» Très à l'aise sur terre, Abe a vite fait de se noyer dans l'eau. Il saute comme un cabri, et peut donc atteindre certaines plates-formes inaccessibles à Munch.

» Il peut contrôler l'esprit de ses ennemis et les obliger à s'entre-tuer.

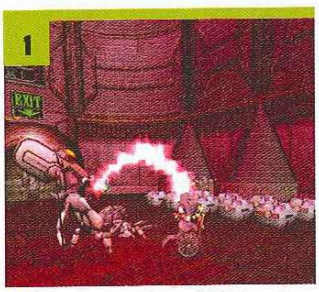
» Il ne reste plus qu'à les pousser à se suicider ou à les faire exploser.



» En cas de besoin, il peut faire repousser un spooce.

» Il est également capable de porter Munch ou n'importe quel Mudokon.

» Véritable larve sur terre ferme, il humilie les dauphins dans son élément. Il atteint des hauteurs insoupçonnées une fois dans l'eau.



» Grâce à son antenne, il électrocute ses adversaires.

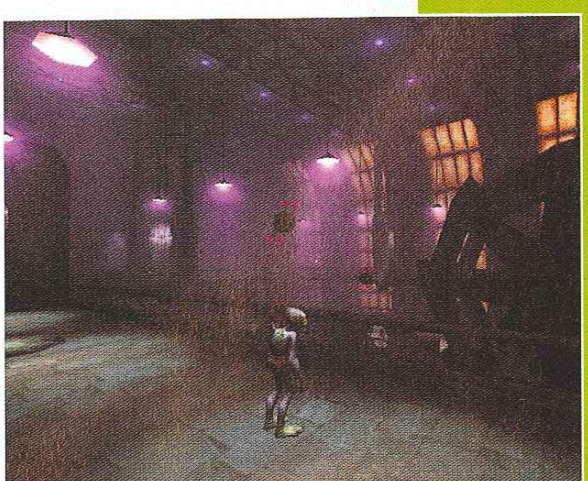
» L'antenne lui permet aussi de libérer les Fuzzles de leurs cages en acier.

» La chaise roulante décuple sa vitesse de déplacement sur terre.

» Enfin, Munch possède un détecteur de Fuzzles implanté par les Vikkers.

» complètement tordu pour récupérer l'objet tant convoité. Une stratégie est mise en place pour enrichir Lulu, le plus stupide des Glukkons (le seul qu'Abe contrôle assez facilement), et lui faire remporter l'enchère. Ils se rendent chez tous les milliardaires de la planète pour les contraindre à faire une donation très importante au fond de soutien de Lulu. Une occasion pour les ruiner et les obliger à fermer leurs usines polluantes. A eux de déjouer tous les systèmes de sécurité installés par les gros bonnets pour parvenir à leurs fins. Un scénario farfelu comme on était en droit d'espérer pour un épisode d'*Oddworld*. Le destin de nos deux héros se retrouve maintenant lié et ne s'achèvera que par la sauvegarde de l'espèce ou la mort. Le pire est souvent à craindre lors du passage d'un jeu 2D à sa version 3D. Oddworld Inhabitants s'en sort ici presque parfaitement. On regrettera néanmoins l'absence totale de vue subjective et surtout l'impossibilité de contrôler la caméra avec le stick analogique droit. La croix directionnelle se révèle peu pratique pour effectuer cette action puisqu'elle vous oblige à lâcher le stick de gauche qui sert au déplacement du personnage. A croire que les développeurs ont oublié de jeter un œil sur ce qui se faisait chez la concurrence pendant les longs mois de développement de *L'Odyssée de Munch*. Un point qui entache à peine une maniabilité assez instinctive.

Reprenant le concept de jeu d'action/aventure des deux premiers opus, *L'Odyssée de Munch* propose pas moins de vingt-cinq niveaux. Dans chacun d'eux, vous devez remplir un ou plusieurs objectifs et libérer un maximum de Muddokon et de Fuzzles avant d'atteindre la sortie. Plus vous avancez dans la partie, plus les tableaux deviennent de véritables casse-tête. Heureusement la difficulté est bien dosée, et vous vous retrouvez rarement bloqué. D'autant que contrairement aux épisodes précédents, l'action se joue très peu au pixel et à la seconde près. Ici, la tactique prend le pas sur la dextérité.



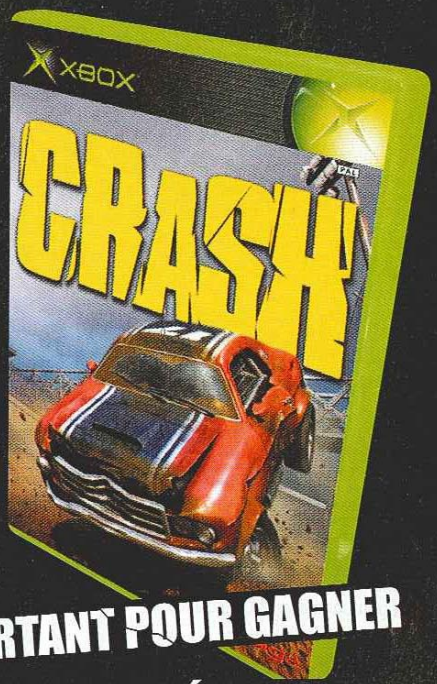
↑ Les décors sont remarquables, mais manquent de variété.

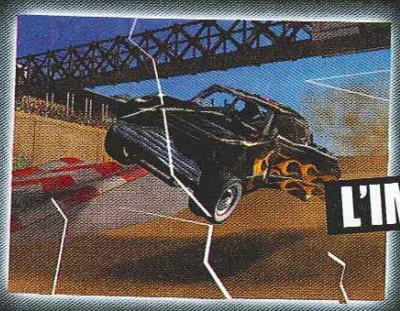
■ **Episodes 1 et 2 :** pour ceux qui n'auraient pas suivi, le jeu intègre un petit résumé en images de synthèse des deux premiers volets de la saga.

CRASH

RIEN À VOIR AVEC LA TACTIQUE, LA STRATÉGIE D'ÉQUIPE OU LE CHOIX DES PNEUS.

IL FAUT Y ALLER À FOND ET PERCUTER TOUT CE QUI BOUGE !





L'IMPORTANT POUR GAGNER C'EST DE DÉTRUIRE!

XBOX

Rage

BINK VIDEO

distribué par diffusion

Crash est une marque déposée par Rage Games Limited. © 2002 Rage Games Limited. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logotypes Xbox sont des marques ou marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Ces marques sont utilisées sous licence concédée par Microsoft. Utilisation de Bink Video © 1997-2001 de RAD Game Tools Inc.

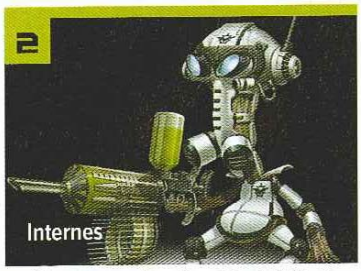
ODD-PRESSEURS >> Vos ennemis dans Oddworld

Nombreux sont ceux qui tenteront de vous mener la vie dure pendant vos longues heures de jeu. Savants fous, animaux sauvages, Sligs surarmés n'auront de cesse de vous capturer, de vous rouer de coups ou de vous farcir de plomb. Voici une galerie des mines patibulaires d'*Oddworld*.

1

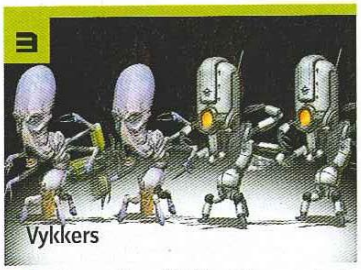
>> Ils constituent la milice d'*Oddworld*. Armés de matraques ou de sulfateuses.

2



>> Ce sont eux qui protègent les intérêts des Vikkers, en usant de la violence s'il le faut.

3



>> Les savants fous d'*Oddworld* ne reculent devant rien pour faire avancer la science.

4

>> Un seul but : faire un max. de blé. Pas d'état d'âme, l'esclavage est leur religion.

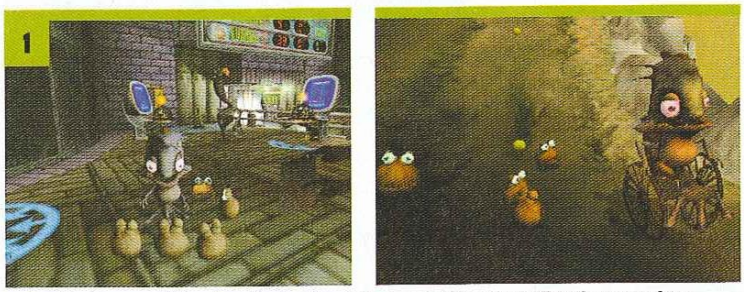
5

>> Des animaux féroces et incontrôlables. Ils correspondent à des chiens sauvages.

L'UNION FAIT LA FORCE >> Les alliés

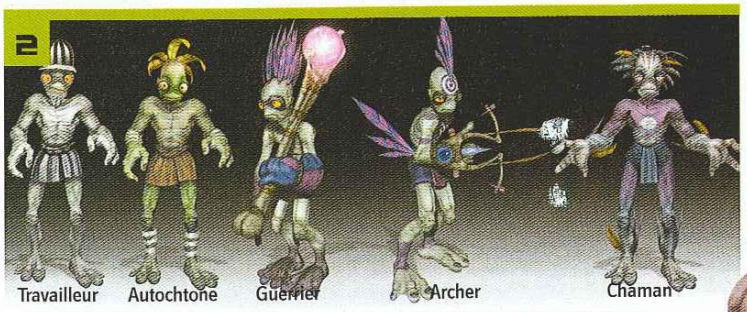
C'est vrai Munch et Abe ne jouent pas dans la catégorie poids lourd. Un Slig armé d'un simple gourdin aura vite fait de calmer leurs ardeurs. Mais c'est sans compter sur la solidarité des habitants de ce monde déjanté.

1



>> Les Fuzzles, tout d'abord, petites boules de fourrures à l'aspect inoffensif peuvent faire preuve d'une rare agressivité et possèdent des dents longues et aiguisées.

2

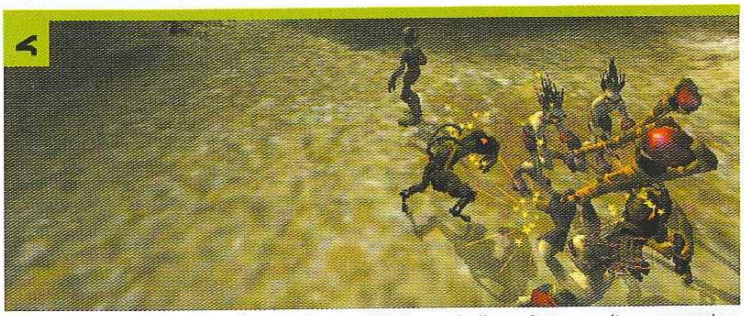


>> Voici les différentes classes de Mudokons qui peuplent *Oddworld*. Ils constituent de précieux alliés qui vous aideront dans votre quête à travers les 25 niveaux du jeu.

3

>> Grâce à une machine adéquate et à une certaine quantité de spooces, il est possible de transformer un simple Mudokon en guerrier puis en archer.

4



>> Tout ce petit monde se met à vos ordres, et n'hésite pas à aller se frotter aux lignes ennemies.

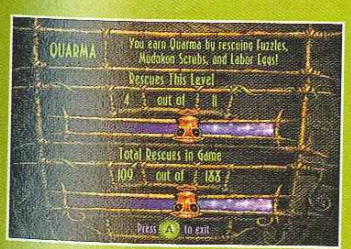
>> Pour ne rien gâcher, vous pouvez sauvegarder n'importe où et n'importe quand, une option trop souvent absente dans ce type de soft.
Loin de compter sur leur potentiel physique, nos deux compères parviendront à faire tourner leurs ennemis en bourriques. Les capacités spéciales de chaque personnage, redoutables et complémentaires, vont donner du fil à retordre à tous les systèmes de sécurité mis en place.
Le principal atout reste le pouvoir que possède Abe : le contrôle de n'importe quel ennemi par sa simple volonté. La bonne stratégie consiste le plus souvent à repérer le Slig le plus puissant du coin et à en prendre possession afin d'effectuer un nettoyage en règle du niveau. Il ne restera plus qu'à pousser le possédé à se suicider où à le faire exploser. Et ce n'est pas tout. En cours de mission, nos héros peuvent recruter Mudokons rebelles et Fuzzles hargneux qui iront combattre et éclaircir les lignes adverses. Des distributeurs automatiques viendront enfin prodiguer soins et bonus supplémentaires à nos compagnons pour une durée limitée (cf. encadré *Distribution gratuite*). Les mécanismes du jeu, déroutants au premier abord, deviendront vite

■ **Le geste et la parole :** pour comprendre les ordres que vous donnez, rendez-vous dans le menu d'options les résumant.

↑ Ces puits ronds servent de canons humains et sont nécessaires pour atteindre certaines plates-formes.

XTRA

↑ Activez le portail pour l'évasion.



↑ Consultez l'état de votre Quarma.

Chaque niveau abrite un nombre précis d'alliés à sauver. Munch permettra l'évasion des Fuzzles tandis qu'Abe s'occupera du sort des Mudokons. En fonction de votre réussite, votre Quarma s'améliore ou se dégrade. Il existe, en effet, deux fins à *L'Odyssée de Munch*. Avec un bon ou un mauvais Quarma. En appuyant sur la gâchette droite, il est possible de faire un point.

pour vous une deuxième nature, et vous progresserez sans trop de difficulté jusqu'au dénouement.
Une esthétique inhabituelle pour un jeu vidéo, des personnages utilisés à contre-emplois forts attachants, un univers brutal mais jamais dénué d'humour, le monde d'*Oddworld* nous dépayse une fois encore. Le passage à la 3D ne lui fait, en aucun cas, perdre de sa superbe, bien au contraire. Un regret néanmoins : le manque de diversité des décors. Mais ce n'est que pour s'enthousiasmer encore plus sur la richesse de l'action et de l'aventure. Et ce malgré quelques désagréments comme le manque d'initiative de vos alliés, qui ont de temps en temps du mal à suivre vos directives, se réveillent après la bataille ou restent bloqués dans un coin. Alors si vous ne voulez pas être pris au dépourvu face à l'adversaire, il faudra toujours prendre en compte ces petites imperfections. Bruitages et musiques, parfois violents, parfois comiques, démontrent une cohérence totale avec le reste de la production. Pour ceux qui possèdent l'installation adéquate, le 5.1 est un vrai régal. *L'Odyssée de Munch* ravira tous ceux qui aiment se creuser la tête tout en proposant une histoire cohérente et sympathique. Sans se révéler aussi incontournable et grandiose qu'on aurait pu l'espérer, il n'en demeure pas moins un jeu fort prenant. Un ou deux tableaux chaque jour alternés avec un bon jeu d'action ou de combat occuperont avec bonheur vos premières soirées Xbox.

VERDICT

GRAPHISME
Un design recherché et une animation sans faille. La variété des décors reste, cependant, relativement pauvre.

SON
Des bruitages à la limite du cartoon, des musiques qui collent bien à l'action. Le tout gérant parfaitement le 5.1.

JOUABILITE
La prise en main demande une période d'apprentissage. Les tableaux ne requièrent jamais d'exploits dans le contrôle du personnage.

DUREE DE VIE
Une quinzaine d'heures seront nécessaires pour venir à bout du jeu. Pour sauver un maximum de captifs, c'est une autre histoire...

GOOD QUARMA
+ L'univers.
+ Le bon dosage de la difficulté.
+ La complémentarité des deux personnages.

BAD QUARMA
- Le manque de variété des environnements.
- Quelques phases répétitives.
- Des couleurs un peu ternes.

EN RESUME
Un jeu de longue haleine digne de ses prédécesseurs à alterner avec un bon jeu d'action bien basique.

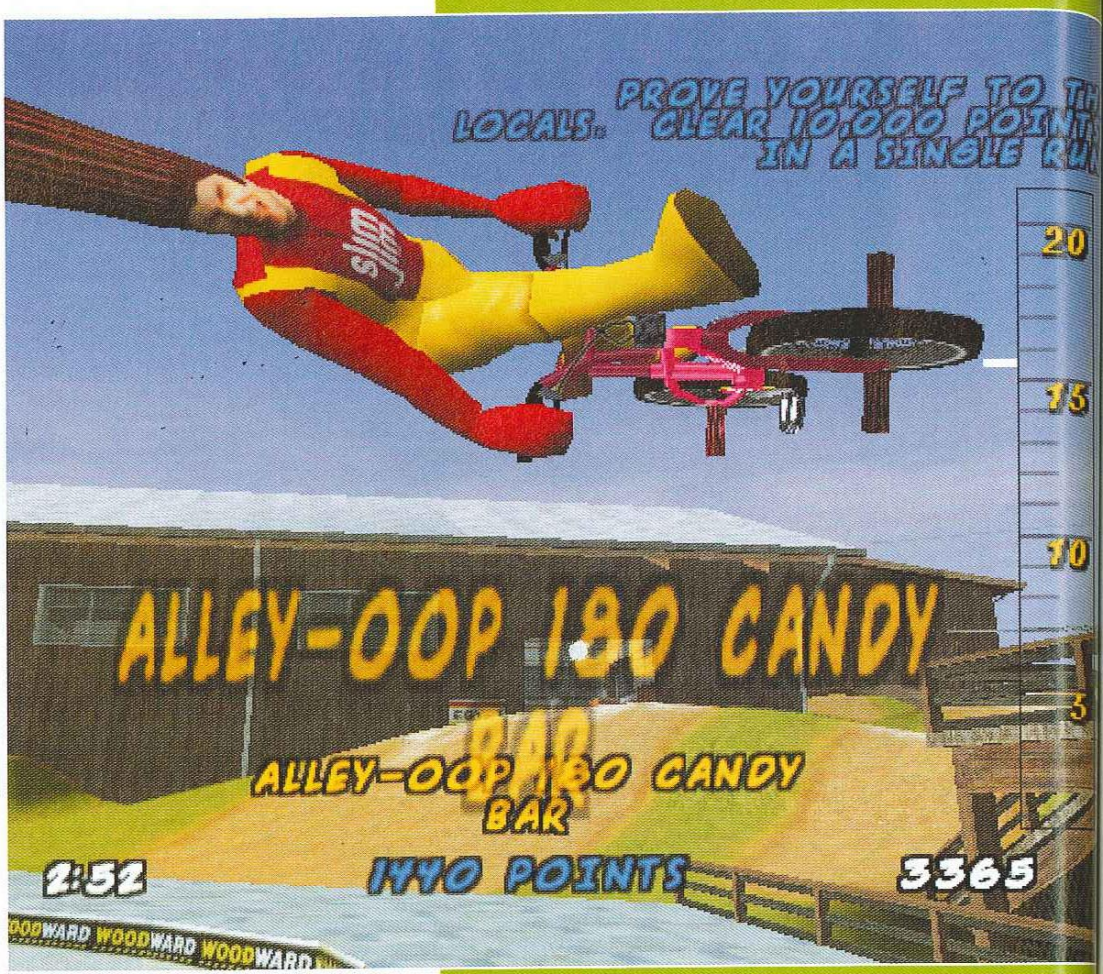
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15/20

Bon à savoir : notez que les ennemis ne savent pas nager. Un petit coup d'électricité près du bord, et c'est le drame!

CRASH TEST
Opération Pantin !

Dave Mirra recèle une merveille cachée : les chutes. En effet, il est (toujours) impossible de savoir si les développeurs ont motion capturé un mannequin de crash test ou tout simplement laissé le moteur 3D gérer les parties du corps sans indication. Quoi qu'il en soit, après chaque chute, votre personnage s'écroule comme un pantin désarticulé. Ce qui donne des situations d'un ridicule achevé. Crises de rire garanties. Ce sont les pros de la discipline (grossièrement modélisés pour l'occasion) qui vont être contents. Illustration...



↑ « *Ridicule jusqu'au bout* » : un slogan assumé jusqu'au bout.

Acclaim nous livre son dernier jeu de BMX... Récit d'un méchant gadin.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

REDACTEUR : LAM HUA

INFOS
GENRE : **SPORT**
EDITEUR : **ACCLAIM**
DEVELOPPEUR : **Z-AXIS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

SUR LE DVD

Il y a des erreurs que je fais encore, jeune naïf que je suis, comme me lancer dans le test de *Dave Mirra BMX 2* (un champion local, certainement) sans avoir mangé au préalable ! Sachez, chers lecteurs, que ce jeu est sans aucun doute le plus mauvais du mois, la tâche de gras sur la nappe d'un festin qui s'annonçait grandiose. Dommage ! On retrouve un intérêt classique, enveloppé dans une réalisation médiocre (modélisation des personnages rigide et floue, décors simplistes). *« Ce qui n'est pas si scandaleux »*, me direz-vous. Mais ce sont surtout les détails qui nous font crier au scandale. Faisons court, faisons bien saignant. Je vous passe les différents aspects du jeu (tous aussi mauvais les uns que les autres) pour me concentrer - oui c'est sadique, mais il ne faut pas me chercher ! - sur les pires donc, les plus drôles. La caméra tout d'abord. Malgré une gestion catastrophique (d'où mes maux de tête), elle se targue d'être la première véritable caméra virtuelle de l'histoire, puisqu'elle peut rester bloquée derrière un obstacle (poteaux, linge accroché) alors que votre personnage part au loin ! La plupart des sons proviennent, quant à eux, d'un sample de micro lâché sur de la moquette fine (collision) ou épaisse (chute). Et je ne vous parle pas ici des chutes, puisqu'elles possèdent un encart rien que pour elles ! On ne remerciera jamais assez la parfaite ingestion des bugs graphiques et la finalisation inexistante du produit. Indigne de la Xbox. Le mieux à faire reste encore d'aller acheter un vrai vélo...

VERDICT

GRAPHISME
Juste mauvais. Les décors sont vastes mais ternes, et les personnages tout droit sortis d'une console 32 bits...

SON
Emergeant des musiques punk rock, les sons sont mal dégrossis et crachent : on pense ici aux 16 bits...

JOUABILITE
Juste... vous aurez compris. Trop rapide et handicapé par une caméra d'un autre âge, le jeu fait mal à la tête.

DUREE DE VIE
Juste... tout court ! Les challenges sont très nombreux et les circuits vastes (sans compter l'éditeur de niveau). Mais irez-vous jusque-là ?

MIRRA :
- Des niveaux vastes.
- Quelques jolies figures
- On rit beaucoup...

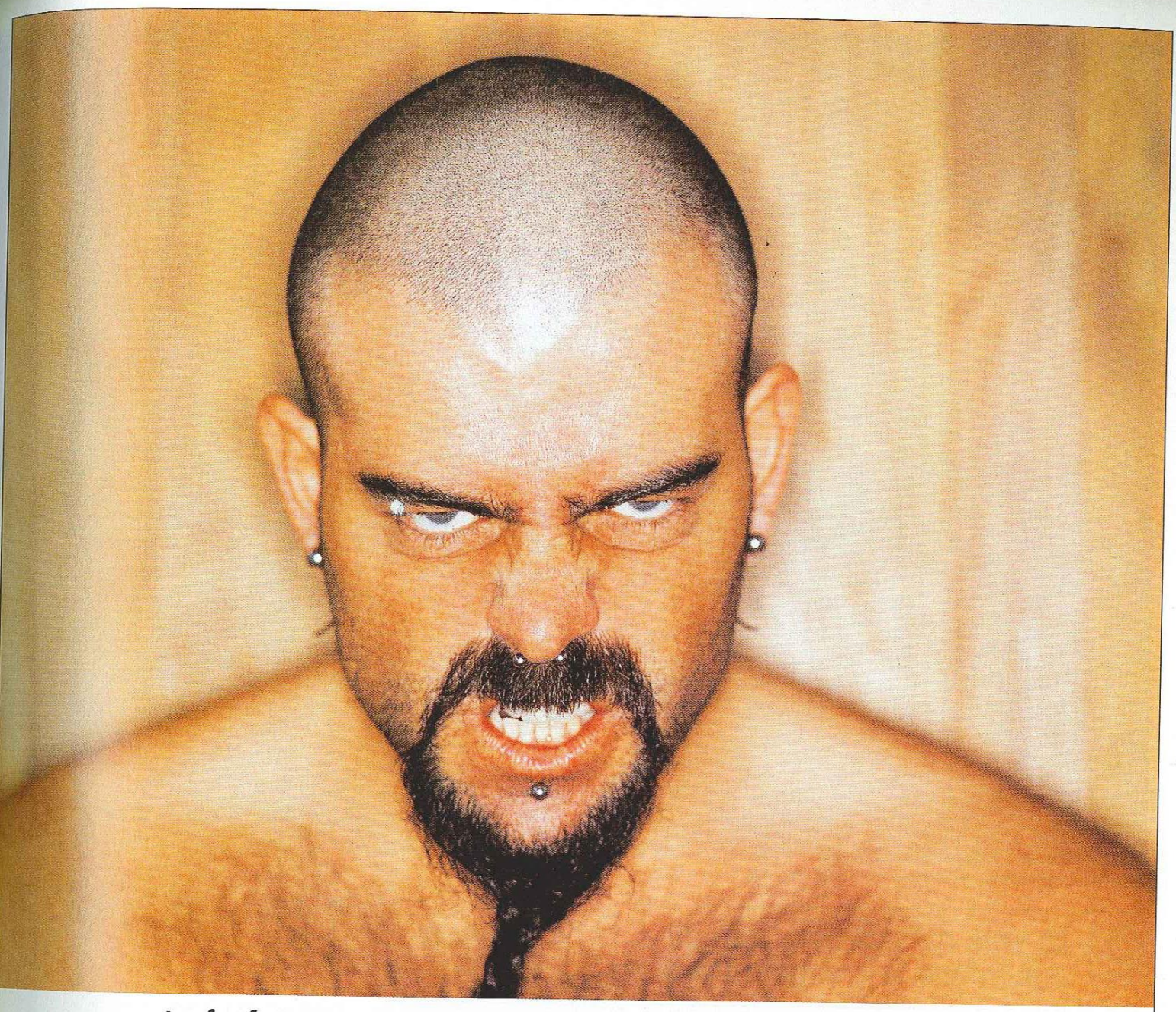
MIRRO :
- ... Car on l'a pas payé.
- Réalisation d'un autre âge.
- Pour jouer à ça, une PS One suffira

EN RESUME
Véritable arnaque sur deux roues, *Dave Mirra* vous donnera à la fois mal à la tête, au portefeuille et aux côtes. Tout un programme dont nous nous passerons volontiers !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

4/20

Plein d'avenir : attendez-vous à voir débarquer une flopée de jeux BMX sur Xbox, le genre est à la mode... Et la qualité ?



Le forfait Internet 50 heures / 14,94 € de Free Télécom énerve réellement ceux qui ont souscrit ailleurs.

En voici les raisons :

1 accès Internet + 50 heures de communications par mois pour seulement 14,94 €.
Aucune surtaxe en cas de dépassement du forfait ; la minute supplémentaire est au simple tarif local Internet. Aucun engagement de durée. Une offre non limitée dans le temps. Et enfin tous les avantages offerts par Free : un nombre d'adresses e-mail illimité, 100 Mo pour votre site web personnel, une assistance technique 7j/7 et 24h/24...
En bref, avec Free Télécom vous bénéficiez de tous les avantages du forfait sans en avoir les inconvénients !

free télécom

Inscription sur www.freetelecom.fr ou par téléphone au 3144 (à partir d'une ligne fixe).

↑ Les âmes vertes donnent un teint rougeâtre aux ennemis. Allez comprendre...

La voie du sabre ne connaît aucune faiblesse, pas même la crainte du mal absolu.

GENMA ONIMUSHA

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

INFOS

GENRE : **ACTION/AVENTURE**

EDITEUR : **CAPCOM**

DEVELOPPEUR : **CAPCOM**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

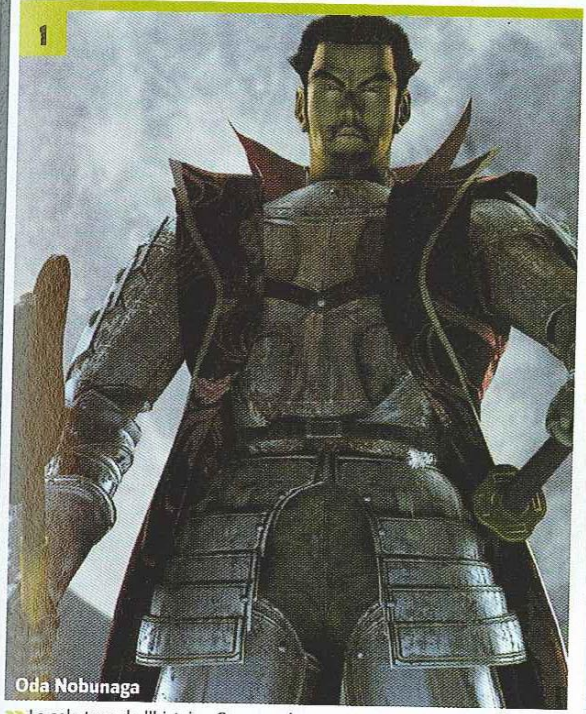
DISPONIBLE : **MARS 2002**

Dans son principe comme dans sa réalisation, il est très facile de ranger *Genma Onimusha* dans la grande famille des clones de *Resident Evil*. Si l'on reconnaît aisément le cocktail graphique de 2D et de 3D, si l'aventure, dans son assortiment d'action et de résolution de puzzles, semble d'une structure familière, il serait injuste de se ranger à ce constat lapidaire. Certes, de prime abord, le scénario ne provoque pas une épidémie d'embolies cérébrales : une princesse nipponne kidnappée par des Démons, un gentil samouraï à la rescousse, un complot immonde des forces du mal... Pas de quoi fouetter une geisha, n'est-ce pas ? Et pourtant. *Genma Onimusha* esquive avec brio le piège de la médiocrité ludique en proposant un mélange détonnant entre deux genres typiquement nippons à l'efficacité revigorante : le Chambarra ou film de sabre japonais, et les contes et mythes fantastiques orientaux. Ici, les Démons n'ont pas grand-chose à voir avec les habituelles hordes de zombis : ils représentent plutôt une race ancienne, rivale obscure de l'humanité et en guerre depuis toujours contre les Ogres. Ces mêmes Ogres qui fourniront à Samanosuke, le héros de l'aventure, un gantelet magique propre à manifester les armes et les pouvoirs les plus dévastateurs. Sympa, non ? On est bien loin de Shrek et du Petit Poucet ! Autant le préciser tout de suite, la dévastation est un concept bien connu de notre chevaleresque guerrier, pour peu qu'elle s'accommode de suffisamment de style. Tout comme le genre cinématographique du

■ **Fleur bleue :** *Genma Onimusha* est une histoire romantique... à la japonaise ! Les relations sentimentales entre Samanosuke, Kaede et Yuki n'y sont jamais que suggérées.

PORTRAITS DE FAMILLE » Un petit sourire, s'il vous plaît

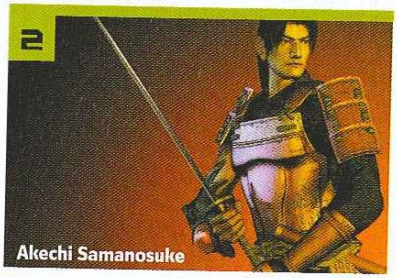
1



Oda Nobunaga

» Le sale type de l'histoire. Ce conquérant sans scrupule a été tué lors d'une bataille puis ressuscité par les Démons.

2



Akechi Samanosuke

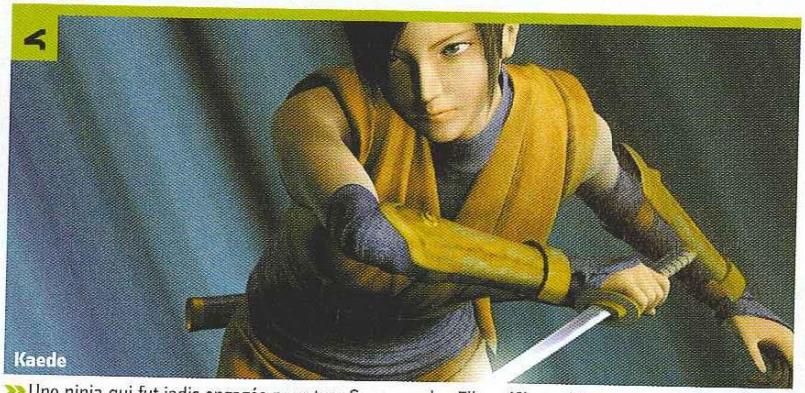
» Le héros, un ancien samouraï, à cheval sur l'honneur. Un pro du sabre.

3

Princesse Yuki

» Une figure du folklore japonais que l'on retrouve également dans divers films et contes.

4



Kaede

» Une ninja qui fut jadis engagée pour tuer Samanosuke. Elle préféra oublier sa mission pour partir à l'aventure avec lui. Vous pouvez la diriger à plusieurs reprises au cours de l'aventure.

↑ Un duel pour récupérer une âme verte.

OH ! LA BELLE VERTE !

Saviez-vous que les âmes démoniaques étaient colorées ?

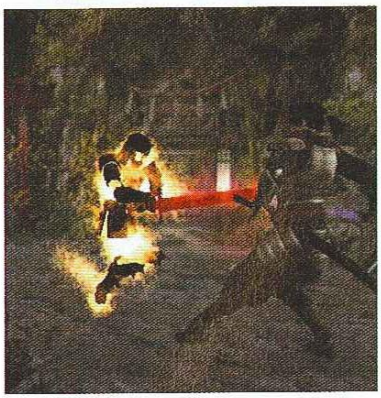
Parmi les bonnes idées d'*Onimusha : Warlords*, on retrouve le principe des âmes démoniaques. Lorsque vous abattez un ennemi, il relâche des âmes de diverses couleurs pour différents effets (soin, expérience, puissance magique...). A cette base, la version Xbox ajoute une nouvelle couleur : les âmes vertes. En accumulant ces dernières, Samanosuke gagne des bonus d'invincibilité. Mais attention ! Les démons eux-mêmes peuvent récupérer ces âmes, voire vous voler votre propre réserve et devenir ainsi plus puissants et plus agressifs. Le hic étant que, lorsque vous cherchez à gober du vert avant vos adversaires encore debout, vous ne pouvez plus combattre ni vous défendre... Quand on vous dit que les affrontements sont devenus plus tactiques et difficiles !

« L'ELEGANCE MARTIALE L'EMPORTE SUR LA FRIME FACILE »

Chambarra, les combats sont ici des prétextes à des chorégraphies aussi impressionnantes que solennelles, avec de superbes animations et trois armes majeures très visuelles à la clé (sans compter des tas de petites surprises, comme un mousquet...). L'action est certes un peu moins épileptique que dans un *Devil May Cry* sur PS2, mais elle n'en est que plus lisible. Dans *Genma Onimusha*, influence nippone oblige, l'élégance martiale l'emporte sur la frime facile ! Au final, le jeu réserve nettement plus d'ambiance, de surprise et d'action que dans un *Resident Evil-like* classique, même si le mélange 2D/3D entraîne parfois quelques placements de caméras agaçants. Réserve identique sur la maniabilité : si les combats se mènent avec une aisance déconcertante, on est un peu plus circonspect sur l'intuitivité des déplacements. Ils sont uniquement accessibles à la croix directionnelle, parfois malhabiles et révèlent de temps en temps, en cas de tentative de fuite, quelques surprises désagréables. Mais là aussi, ce défaut est inhérent au genre graphique. Un petit bémol que l'on pardonne bien volontiers au vu de l'incroyable qualité esthétique de l'ensemble. De toute évidence, Capcom a fait un excellent travail d'adaptation à partir d'*Onimusha : Warlords* sur PS2. Les objets 3D sont désormais dénués de toute trace d'aliasing (effet d'escalier) et l'ensemble des décors affiche une finesse nouvelle. A tel point que certains détails un peu flous naguère, sont maintenant très lisibles. Un effort semblable a été effectué sur les animations avec des tas d'ajouts plus ou moins déterminants, en particulier durant les combats. Mais c'est en matière de gameplay que le plus gros effort a été fourni. A l'aide de quelques nouveautés subtiles mais signifiantes, les affrontements sont maintenant bien plus tactiques et difficiles. Bref, fini de rigoler au royaume d'Onimusha ! Même les monstres sont plus coriaces et plus nombreux à l'écran, avec en prime quelques nouvelles têtes patibulaires. Dès les premiers combats, on souffre méchamment, d'autant plus qu'on ne possède pas encore les pouvoirs octroyés par le gant ogre. Attendez-vous à mourir à »

Filmographie : dans *La Forteresse cachée*, Akira Kurosawa mettait en scène des événements historiques similaires à ceux narrés dans *Onimusha*... Le surnaturel en moins !

↑ Un nouveau monstre coriace.



↑ Les effets lumineux sont légion.

↑ L'entrée des terres démoniaques.

↑ Samanosuke n'est pas totalement démuni contre tous ces monstres...

VERDICT

GRAPHISME
La conversion sur Xbox est superbe et fait honneur à la machine. Mais plus que la performance, c'est l'esthétique générale qui séduit.

SON
Du Dolby Digital 5.1 pour un jeu où l'ambiance sonore est essentielle. Les musiques sont envoûtantes, mais un peu répétitives.

JOUABILITE
Hormis des petits problèmes dans les déplacements, la maniabilité est exemplaire, avec une prise en main très rapide.

DUREE DE VIE
Le gros point noir du jeu. Malgré une difficulté revue à la hausse, l'aventure se termine en deux soirées bien remplies. Plutôt limite !

SHOGUN
- + Ambiance exceptionnelle.
- + Esthétique générale superbe.
- + Combats plus tactiques.

CHOCOTTES
- - Encore trop court.
- - Déplacements parfois malhabiles.
- - Version Pal bâclée.

EN RESUME
Genma Onimusha **reprend le hit de la PS2 pour en faire un grand jeu définitif : plus beau, plus violent et (un peu) plus long. Il devrait motiver bien des carrières de samouraïs ludiques !**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

15/20

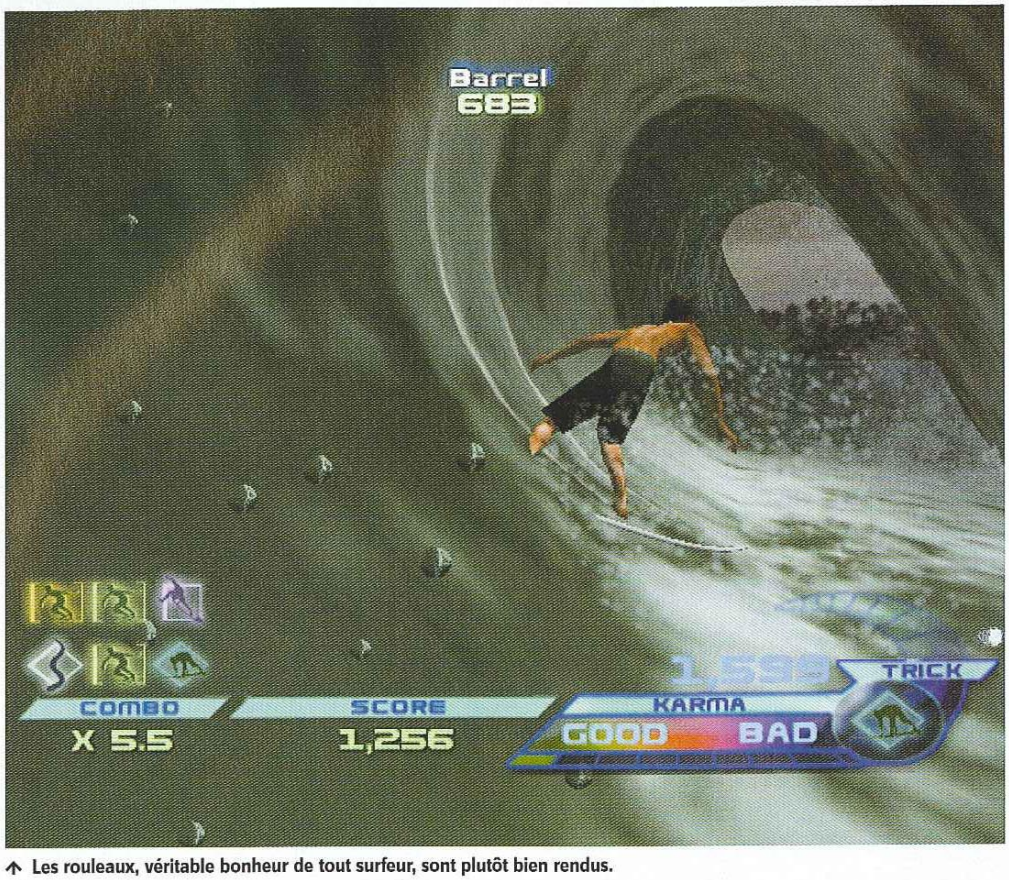
de multiples reprises ! Heureusement, pour les petits joueurs, il est toujours possible de débloquer un mode Facile plus accessible. Las ! Si Capcom a soigné le gameplay et l'aspect visuel, les Européens ont été une fois de plus floués avec une version Pal bien plus lente que l'original. On évite certes l'écueil des bandes noires en haut et en bas de l'écran, mais force est de constater que Samanosuke est désormais traité sous Prozac. Pour quiconque n'a pas joué aux versions japonaises ou US, la différence ne devrait cependant pas être flagrante. Mais tout de même, quelle frustration pour un jeu par ailleurs si réussi et soigné ! Si *Onimusha* a pas mal évolué depuis son incarnation sous PS2, l'aventure n'a que peu changé. A peine quelques modifications dans les énigmes et le placement des objets, une pincée d'équipement tout neuf, ainsi qu'une poignée de lieux inédits. On trouve donc désormais, en plus du Dark Realm, ce donjon optionnel infesté de monstres, une haute tour constituée de puzzles à chacun de ses niveaux. Un ajout sympathique mais qui ne modifie guère le coeur de l'aventure. D'ailleurs, la majorité des énigmes demeure identique à la version originale. Quel dommage que, contrairement aux rumeurs, aucun personnage supplémentaire ne soit disponible. Malgré sa difficulté actuelle, le jeu se termine donc en six à huit heures, voire beaucoup moins pour quiconque a déjà joué à *Onimusha : Warlords*. C'est court pour un prix aussi élevé ! Mais dans sa catégorie, *Genma Onimusha* demeure une véritable petite perle... un peu gâchée par l'adaptation Pal, malheureusement.

XTRA

En bon jeu d'aventure/action, *Onimusha* réserve son lot de prises de tête capilotractées. Il vous faudra donc régulièrement résoudre divers puzzles tout ce qu'il y a de plus logiques. S'il s'agit le plus souvent de mécanismes destinés à ouvrir des coffres, il vous arrivera également de désamorcer des pièges complexes. Parmi ceux-ci, nous vous conseillons tout particulièrement le puzzle de la salle d'eau, une variation extrêmement retorse sur le thème du Tangram. Et en temps limité, s'il vous plaît.

Episode 2 : la fin d'*Onimusha* laisse présager une suite... Connaissant Capcom, on devrait voir cette dernière débarquer un de ces jours sur Xbox !

13ème RUE
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS
www.eidos.com
THE LEGACY OF KAIN SERIES
BLOOD OMEN 2
www.legacyofkain.com
L'épopée continue...
400 ans se sont écoulés.
"Mes armées ont été massacrées. Mes ennemis n'ont pas pu me tuer. Je rôde toujours, affaibli mais en vie. Ils m'ont tout pris sauf mon éternelle soif de vengeance. Maintenant, ces misérables vont apprendre ce qu'est la peur. Dans la nuit, je retournerai vers eux et je regagnerai mon pouvoir. Je serai à jamais sans pitié..."
Kain.
XBOX
Developed by Crystal Dynamics. © 2001 Crystal Dynamics. Blood Omen 2, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are registered trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos Interactive Ltd.
Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Eidos Interactive Ltd. © 2001 Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



↑ Les rouleaux, véritable bonheur de tout surfeur, sont plutôt bien rendus.

Plantez le parasol devant l'écran, et préparez-vous à boire la tasse virtuelle.

TRANSWORLD SURF

REDACTEUR : FLORIAN VIEL

INFOS
GENRE : **SPORT**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
DEVELOPPEUR : **ANGEL STUDIOS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Toi aussi tu es « cool » ? Tu traques les meilleurs « spots » de la planète juste armé de ton short à fleurs et de ta planche fétiche ? Tu dégages un bon karma et nage en toute quiétude au milieu de tes amis les poissons ? Infogrames a pensé à toi. Souvent, les surfeurs sont pris pour des crétins finis ! Le principal reproche formulé à l'égard de ce *Transworld Surf* tient à une simple constatation : il conforte cette opinion. La lecture de la notice laisse bouche bée : les plages d'Hossegor sont dépeintes comme des lieux *« où les filles n'ont pas peur d'enlever le haut pour bronzer »*. Mieux : le « flow » et la vitesse de Tim Curran, l'un des treize champions à avoir accepté de figurer dans le jeu, *« pourraient bien t'arracher la tête, alors mets-toi à l'abri si tu le vois au line-up »*. A première vue, *Transworld Surf* sombre dans une caricature des plus irritantes.

Et pourtant, une fois le jeu lancé, les amateurs de déferlantes ou les déprimés de l'hiver oublieront ces griefs initiaux. La houle, le cri des mouettes, tout vous convie à partir en escapade sportive au milieu de splendides vagues virtuelles. A ce titre, le mode Free Surf est sans doute le plus intéressant. Dépourvu de tout objectif, il vous propose de chevaucher l'écume aux quatre coins de la planète aussi longtemps que vous le souhaitez. Mais impossible d'en profiter pleinement dès les premières parties. Dommage ! Car pour débloquer les neuf spots et toutes les planches, il faut, au préalable, compléter toutes les épreuves du Pro Tour. Ce qui n'est ni palpitant ni facile. Diverses missions vous sont assignées, comme de libérer des dauphins emprisonnés dans des filets ou d'effectuer des combos de la mort. Des enchaînements délicats à effectuer pour deux raisons : les commandes ne répondent pas toujours parfaitement, notamment le stick analogique, et de sérieux bugs d'affichage et de collision viennent pourrir le karma d'un joueur qui frôle souvent la crise de nerf. Pourtant, avec sa bande-son surf-core, ses graphismes réussis – si vous passez outre le look rachitique des protagonistes – sa panoplie de figures étendue, *Transworld Surf* se révèle un jeu honorable. Et surtout, en dépit de ses diverses incohérences, il est l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur jeu de surf, toutes consoles confondues. Pour autant, il ne convaincra pas les néophytes, qui se lasseront vite d'un titre difficile à maîtriser. Les fanatiques de ce loisir y trouveront néanmoins probablement de quoi patienter jusqu'au prochain été.

PIETRE TEAM
Gare au mauvais karma.

Transworld ne brille pas par ses possibilités multijoueur. Le but est évidemment de faire davantage de points que ses adversaires, mais les figures sont d'autant plus difficiles à effectuer que la lisibilité est réduite par le split de l'écran. Seul le mode King of the Wave est amusant. Il place quatre surfeurs sur une seule vague.

» Chaque joueur est signalé par une flèche de couleur.

» Le King of the Wave reste encore le mode Multijoueur le moins confus.

XTRA

» Si vous réussissez à effectuer plusieurs figures d'affilée, vous multipliez votre score de combo par deux, quatre et même parfois par dix.

VERDICT

GRAPHISME
Honnêtes sans être transcendants, les graphismes remplissent pourtant leur objectif : nous offrir une bonne dose de soleil.

SON
La bande-son est composée de morceaux de métal et de punk. Des passages plus ambiants auraient été les bienvenus.

JOUABILITE
Le point noir du jeu. Divers bugs ne facilitent pas la réalisation des enchaînements qui se terminent souvent la tête dans l'eau.

DUREE DE VIE
Les amateurs ne se lasseront pas et iront jusqu'au bout des challenges les plus difficiles. Pour les néophytes, c'est un autre problème.

PLUS
- La variété des figures.
- Le mode Free Surf.
- Un air de vacances.
- Pas besoin d'huile solaire ?

MOINS
- La maniabilité reste moyenne.
- Les bugs d'affichage.
- Ce jeu est réservé aux amateurs.

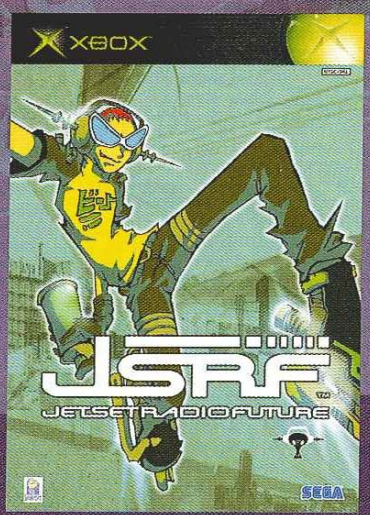
EN RESUME
Ca ne veut pas forcément dire grand-chose, mais *Transworld* est certainement le jeu de surf le plus réussi. **Réservé néanmoins aux amateurs.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12/20

■ **Rival :** Kelly Slater arrive, lui aussi, très bientôt sur sa planche du côté d'Activision. Va y avoir du sport...

Etes-vous prêt à imposer votre style ?



Exceptionnel : une bombe de beauté et de plaisir.
JOYPAD

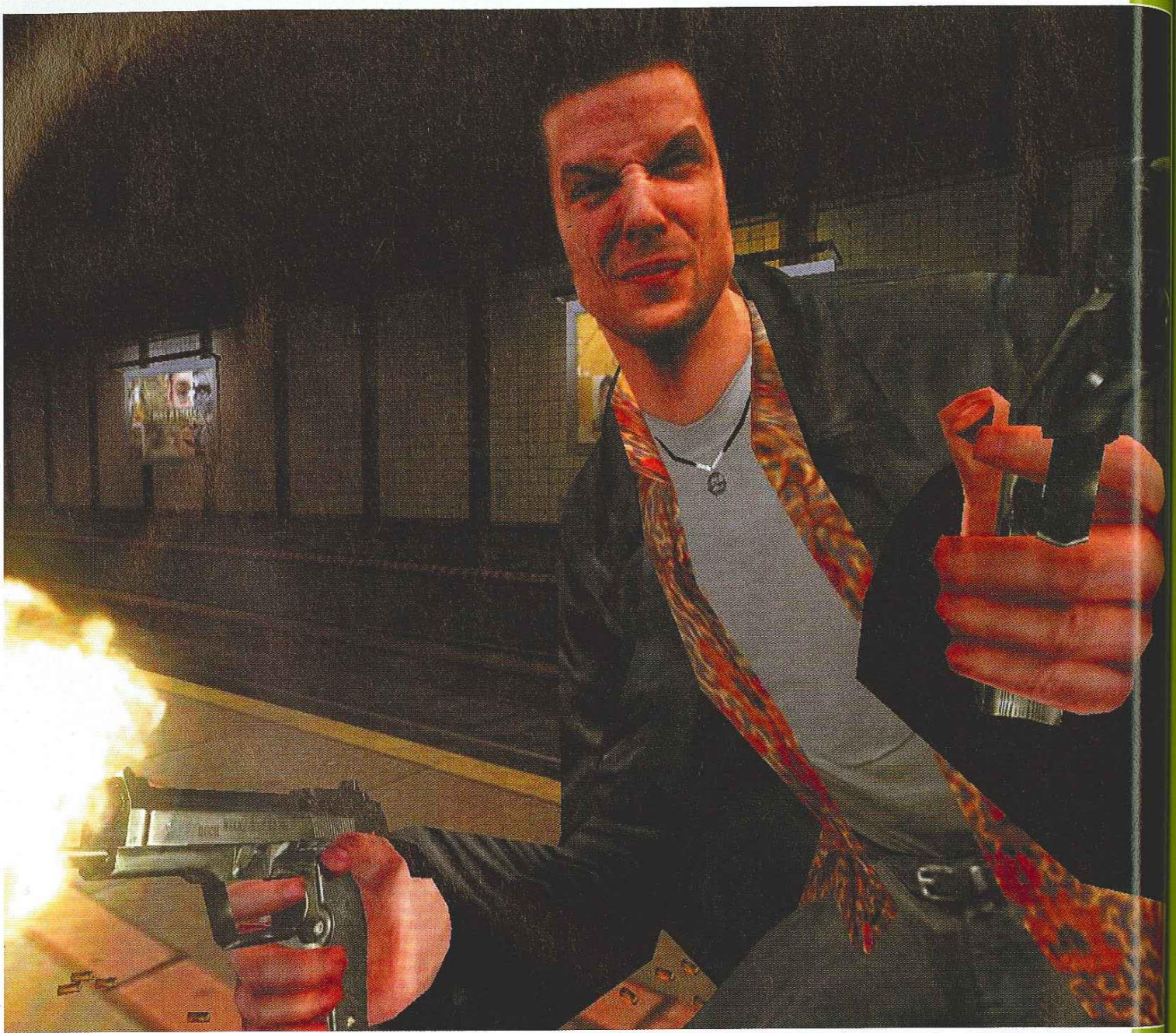
JSRF™
JETSETRADIOFUTURE

SEGA

Distributed by
INFOGRAMES

ginal Game © SEGA©Smilebit Corporation/SEGA Corporation, 2002
2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.
crosoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of
crosoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

© 2002 INFOGRAMES. All rights reserved.



↑ Max Payne n'a pas l'air très malin... Heureusement que ses adversaires sont plus bêtes que lui !

Dans les cités tentaculaires américaines, la mort porte un nouveau nom : Max Payne.

MAX PAYNE

REDACTEUR : J.-F. MARIOTTI

INFOS
GENRE : **ACTION**
EDITEUR : **TAKE 2**
DEVELOPPEUR : **NEO SOFTWARE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
ACCESSOIRES : **AUCUN**
DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Payne. Un nom qui sonne comme la souffrance, au moins pour les anglophones. Une souffrance qui ronge cet homme maudit. Une souffrance qu'il prodigue avec générosité à ses ennemis. Il ne fait pas bon le croiser, Max le dingue ! La trace sanglante du bonhomme, jadis circonscrite au PC, se prolonge désormais jusqu'à nos grosses boîtes noires à boule verte. Pourtant, c'est avec un enthousiasme mitigé que nous attendions le bestiau : le précédent portage sur PlayStation 2 n'ayant guère été convaincant, nous étions plus que dubitatif sur la forme physique du sieur Payne. Et nous étions bien loin de la réalité : sur Xbox, Max a retrouvé son humeur infecte, son goût du sang et son incroyable classe dans le feu de l'action. Qui eut cru que Max était destiné un jour à devenir un tel semeur de cadavres ? C'est ainsi que le jeu nous livre la genèse d'un justicier : flic modèle, mari aimant, père heureux, tout a basculé pour lui un soir funeste... Des junkies en vadrouille, la malchance et l'implacable malédiction d'une cité de béton et de haine lui ont ravi ceux qu'ils aimaient. Exit le brave mec, enter Max Payne, veste en cuir et grimace perpétuelle sur le visage.

■ **Max au cinéma ?** : elle court, elle court, la rumeur ! Les développeurs eux-même s'y mettent et laissent espérer une future adaptation sur grand écran. On parle même de Hugh Jackman dans le rôle titre...

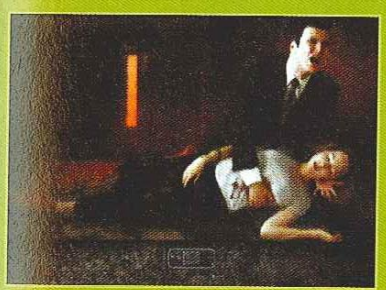
WELCOME TO MY NIGHTMARE » Chaussez vos Air Max.

A deux reprises durant le jeu, Max pique du nez pour plonger dans un sommeil proche du coma. Malheureusement, Max Payne est du genre à emporter ses démons avec lui jusqu'au pays des songes. Au final, on obtient deux des niveaux les plus étranges du jeu mais aussi les plus crispants, puisqu'ils s'accompagnent de plusieurs épreuves de saut en équilibre instable. Quel plaisir, dans ces cas-là, de sauvegarder à foison...

1

2

3


↑ Max, oscar du meilleur rôle dramatique.

UNE VIE APRES MAX PAYNE ?

Après le carnage, la fête continue.

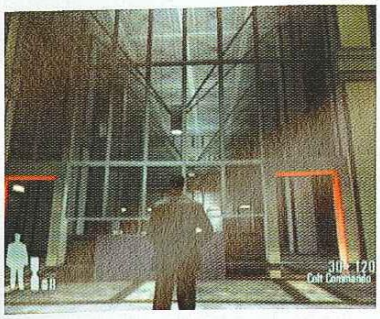
Si le jeu bénéficie d'une durée de vie tout juste correcte, sa conclusion s'ouvre heureusement sur quelques bonus sympathiques. En premier lieu, vous débloquez un mode de difficulté supérieur intitulé Dead on Arrival. Mais ce n'est qu'un apéritif (un Bloody Mary, bien sûr !), puisque vous profitez également d'un tout nouveau challenge : New York Minute. Celui-ci exige du joueur qu'il parvienne à finir chaque niveau en un temps limité... Chaud, très chaud ! Enfin, on murmure aussi qu'une fois le jeu achevé en mode Dead on Arrival, une ultime surprise vous attend... Mais chut ! A vous de la découvrir en compagnie des bons vieux Smith & Wesson, vos compagnons de baroud.

« SUR XBOX, MAX A RETROUVÉ SON HUMEUR INFECTE, SON GOÛT DU SANG ET SA CLASSE DANS LE FEU DE L'ACTION. »

Pour un peu, avec une tête pareille, on croirait voir Clint Eastwood à la belle époque des *Dirty Harry* ! C'est donc à un jeu des plus adultes que l'éditeur Take2 nous convie, au moins dans ses thèmes et dans son traitement graphique.

Doom-like par la forme et le concept, *Max Payne* fait appel à un réalisme des plus poussés. Les textures, les choix esthétiques, les environnements, tout participe à établir une atmosphère urbaine lourde, à la limite du photoréalisme. Ici, l'esbroufe n'est pas de mise, et certains décors paraîtront même ternes. Si vous souhaitez des espaces propres à ravir vos sens, passez votre chemin : *Max Payne* n'est pas du genre à mettre à l'aise ses joueurs. Certes, cette adaptation peut sembler moins belle que sur PC, mais uniquement si on la compare à une version tournant sur une machine d'élite dont le niveau de détail est plus élevé. De plus, la fluidité est enfin au rendez-vous. Et, s'il est encore possible de repérer de légers ralentissements ça et là, les gunfights n'en sont jamais trop affectés. Et des gunfights, vous en rencontrerez à foison ! Ces hommages au cinéma de John Woo sont le cœur même du jeu, son unique intérêt, ou presque. Aussi, de manière à faciliter la vie du joueur et à mettre un peu de style dans un jeu par ailleurs très froid, les développeurs ont opté pour une jolie innovation ludique : le Bullet Time. Les fans de *Matrix* devraient frétiller à cette évocation, puisqu'il s'agit tout simplement d'un mode Ralenti. Utilisable à loisir, il fonctionne à l'aide d'une jauge, celle-ci se remplissant de nouveau à chaque cadavre que vous accumulez. Un système de vases communicants à base d'hémoglobine, en somme ! Le Bullet Time vous servira régulièrement. Il s'agit même »

Délit de sale gueule : vous trouvez que Max n'est pas gâté par la nature ? Allez donc dire ça au gars de Remedy (studio à l'origine de *Max Payne*) qui a prêté sa frimousse au flic sanguinaire !



↑ Une entrée qui rappelle une scène de *Matrix*.

↑ Un poker qui a mal tourné !

↑ Le parking : un des niveaux les plus funs.

↑ Les jolis tirs sont ponctués de ralentis très cinématographiques.

VERDICT

GRAPHISME
Une 3D de très bonne facture, dotée de textures ultraréalistes et totalement dénuée d'aliasing. Matez donc la veste en cuir de Max !

SON
Une pêche rare pour un son qui utilisera au mieux tous les canaux de vos enceintes. Ah ! les râles d'agonie de vos victimes...

JOUABILITE
Une prise en main très correcte, surtout dans les combats. Manque de précision dans les déplacements et les sauts.

DUREE DE VIE
Un joueur moyen mènera à bien la vengeance de Max en douze heures, mais il existe des variantes amusantes à débloquer.

PLOMB
+ Des gunfights inoubliables.
+ Le Bullet Time.
+ Un scénario adulte.

PLUME
- Une maniabilité parfois perfectible.
- Un peu trop linéaire.
- Une VF bâclée.

EN RESUME
Un jeu d'action survitaminé et bourré de références aux polars HK et aux romans noirs. On tue beaucoup plus qu'on ne réfléchit, mais toujours avec une classe certaine !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16/20

du seul atout propre à rétablir l'équilibre des combats, car à un contre cinq, vos chances de survie sont réduites. Il est ainsi possible de tirer au ralenti tout en roulant sur le côté ou en plongeant en avant ou en arrière. A la fois pratique et très classe, ce mode se targue bien évidemment d'animations à la hauteur. Dommage, par ailleurs, que les déplacements du personnage soient quelque peu guindés... Car, contrairement aux autres Quake-like, Max se contrôle en vue extérieure afin de mieux profiter des pirouettes du bonhomme et autres cascades en apesanteur. La maniabilité au pad ne souffre pas trop de l'absence du binôme clavier/souris, sauf dans les phases délicates, comme lors de certains sauts et autres progressions en équilibre instable... Là attendez-vous à faire souvent le grand plongeon. Heureusement, à la différence de la version PS2, il est possible de sauvegarder à tout instant. Un Quick Save est également intégré au jeu comme sur PC ! Même réserve de principe sur les combats où l'absence de souris nuit à la précision. Mais comme il existe une assistance à la visée configurable dans les options, vous pouvez tirer un peu de coté sans louper pour autant votre cible. Une aide que le joueur averti utilisera avec modération s'il tient à respecter la durée de vie du soft : en l'état, *Max Payne* est très linéaire et relativement succint. S'il tient la route de bout en bout, s'il ne lui manque rien en matière de fun et de profondeur scénaristique, il ne se finit pas moins en une douzaine d'heures. C'est court, même si ces heures résonnent toutes comme un glas, comme un chœur de lamentations, comme l'assurance d'un massacre méthodique... Bref, comme l'écho d'un sacré bon jeu !

XTRA

Quelle tristesse ce fut, à l'époque, de voir arriver *Max Payne* sur PC dans une version française bâclée. Las ! Les éditeurs étant parfois prompts à renouveler les erreurs les plus grossières, nous voici à nouveau promis à une adaptation plus proche d'un film de Max Pecas que d'une superproduction hollywoodienne. L'ami Max étant porté sur l'introspection, l'aventure perd ainsi un peu de son âme si obscure et si particulière. Idem pour les ennemis trop bavards, surpris ça et là en pleine causette. En amateurs de films noirs et d'accents du Bronx, un rien nous aurait pourtant comblés : une VO sous-titrée, par exemple. Est-ce trop demander sur un support DVD ?

Une jolie panoplie : Max utilise à peu près tout ce qui se fait en matière d'armes, du Beretta au lance-grenade, mais avec une nette préférence pour un flingue dans chaque main. Qui a dit comme Chow Yun Fat ?

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS...
WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES
08 92 685 686
*0,34€/MN

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

LISTE DES MAGASINS

PARIS
ST LAZARE (9ème)
6 RUE D'AMSTERDAM
01 53 320 320
JUSSIEU (5ème)
46 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD
01 43 29 59 59 - 01 46 33 68 68
ST MICHEL (6ème)
56 BOULEVARD ST MICHEL
01 43 25 85 55
VICTOR HUGO (16ème)
137 AVENUE VICTOR HUGO
01 44 05 00 55
VAUGIRARD (15ème)
365 RUE DE VAUGIRARD
01 53 688 688
RÉGION PARISIENNE
(77) CHELLES
C. CCIAL CHELLES 2 - N34
01 64 26 70 10
(78) ORGEVAL
C. CCIAL ART DE VIVRE NIV.1
01 39 08 11 60
(78) PLAISIR
C. CCIAL GRAND PLAISIR
01 46 735 735
(78) VERSAILLES
16 RUE DE LA PAROISSE
01 39 50 51 51
(78) VÉLIZY
37, AVENUE DE L'EUROPE
01 30 700 500
(91) EVRY
C. COMMERCIAL VILLABÉ A6
01 60 86 28 28
(92) ANTONY
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
01 46 665 666
(92) BOULOGNE
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
01 41 31 08 08
(92) LA DÉFENSE
C.CCIAL LES QUATRES TEMPS
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2
01 47 73 00 13
(93) AULNAY
C. CCIAL PARINOR - NIV. 1
TÉL : 01 48 67 39 39
(93) MONTREUIL
C. CCIAL LA GRANDE PORTE
01 48 97 05 54
(93) PANTIN
63 AVENUE JEAN LOLIVE - N. 3
01 48 441 321
(93) ST DENIS
C. CCIAL ST DENIS BASILIQUE
6 PASSAGE DES ARBALETRIERS
01 42 43 01 01
(93) DRANCY
C. CCIAL DRANCY AVENIR
220, RUE DE STALINGRAD - N.186
01 43 11 37 36
(94) CHENNEVIÈRES
C. CCIAL PINCEVENT N. 4
01 45 939 939
(94) CRETEIL VILLAGE
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
01 49 81 93 93
(94) CRETEIL SOLEIL
C. CCIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1
01 46 735 735
(94) KREMLIN BICETRE
80 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
01 43 901 901
(94) FONTENAY S/BOIS
C. CCIAL VAL DE FONTENAY
01 48 76 6000
(95) CERGY
C. CCIAL CERGY 3 FONTAINES
01 34 24 98 98
(95) SANNOIS
C. CCIAL CARREFOUR
01 30 25 04 03
PROVINCE
(13) MARSEILLE
C. CCIAL GRAND LITTORAL
04 91 09 80 20
(14) HEROUVILLE ST CLAIR
C. CCIAL ST-CLAIR
02 31 951 952
(31) TOULOUSE
4 RUE TEMPONIÈRES
05 61 216 216
(35) RENNES
10, RUE DU MARECHAL JOFFRE
02 99 78 25 25
(51) REIMS
4, RUE DE TALLEYRAND
03 26 91 04 04
(59) LILLE
2 RUE ESQUERMOISE
03 20 519 559
(59) FLERS
C. CCIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43
03 27 98 05 05
(60) COMPIÈGNE
7, 39 COURS GUYNEMER
03 44 20 52 52
(69) LYON
2 RUE VICTOR HUGO
04 72 409 405
(72) LE MANS
4, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE
02 43 23 4004
(73) ALBERTVILLE
C. CCIAL GÉANT CASINO
A. DU CHIRIAC
04 79 31 20 30
(80) AMIENS CONSOLE
9 RUE DES JACOBINS
03 22 97 88 88
(80) AMIENS PC
2 RUE LAMARCK
03 22 80 06 06
(84) AVIGNON
C. CCIAL CAP SUD
ROUTE DE MARSEILLE
04 90 87 00 77
(86) POITIERS
2 RUE GASTON HULIN
05 49 50 58 58
SALLE DE JEU EN RÉSEAU
OUVERT LE DIMANCHE

CONCOURS

RÉSERVEZ VOTRE XBOX

SORTIE 14 MARS

UN SAC À DOS COLLECTOR XBOX OFFERT

GAGNEZ 1 AN DE JEUX XBOX

EN PARTICIPANT AU CONCOURS DU 1ER FEVRIER AU 13 MARS

Jeu gratuit sans obligation d'achat - Limité à un bulletin par personne Concours valable du 01/02/02 au 13/03/02 Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Etudes Alévêque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris Score-Games ne saurait être tenu responsable dans le cas où Microsoft® annulerait ou retarderait sa console X-Box. 1 An de Jeux = 12 Jeux Offerts

JEUX XBOX

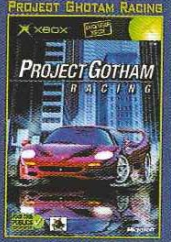
AMPED
FREESTYLE SNOWBOARDING

HALO

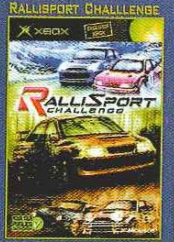
DEAD OR ALIVE 3

ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE

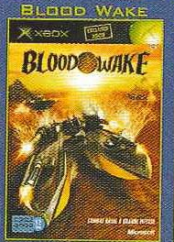
PROJECT GHOTAM RACING



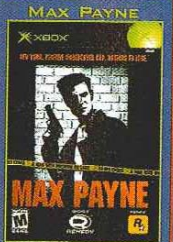
RALLISPORT CHALLENGE



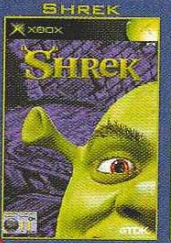
BLOOD WAKE



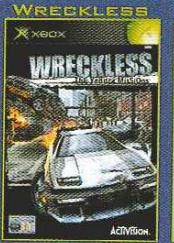
MAX PAYNE



SHREK

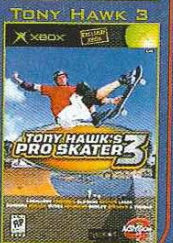


WRECKLESS



F1 2002

TONY HAWK 3



ACCESSOIRES

MANETTE DE JEU

* 2 sticks analogiques
* 6 touches analogiques
* 1 bouton multidirectionnel (8 directions possibles)
* 2 gâchettes analogiques
* 2 moteurs de retour de force
* 2 touches de navigation
* 2 ports d'extension pour périphériques (périphériques vendus séparément)
* Câble de 3 mètres avec système de sécurité intégré

CARTE MÉMOIRE

La carte mémoire Xbox™ est un espace de stockage amovible permettant de sauvegarder et de charger des données de jeu. Elle est conçue exclusivement pour les manettes de jeu compatibles Xbox disposant de ports d'extension.

CÂBLE PÉRITEL ÉVOLUÉ

Le pack audio/vidéo avancé Xbox™ permet de raccorder la console à des téléviseurs équipés d'une entrée péritel et ainsi d'offrir une image de meilleure qualité. Ce pack offre également une sortie numérique pour les récepteurs audio numériques. Un amplificateur Dolby® Digital et un câble en fibre optique sont nécessaires pour traiter le signal Dolby Digital. (Câbles supplémentaires et amplificateur vendus séparément.)

TÉLÉCOMMANDE DVD

Le pack DVD vidéo Xbox™ permet d'utiliser la console de jeu vidéo Xbox pour lire des DVD vidéo. Le pack a été conçu exclusivement pour la console de jeu vidéo Xbox, et il est compatible avec les DVD vidéo.

4 NOUVEAUX MAGASINS !

PLAISIR (78)
CENTRE COMMERCIAL GRAND PLAISIR

AVIGNON (84)
CENTRE COMMERCIAL CAP SUD

MONTREUIL (93)
CTRE COMMERCIAL LA GRANDE PORTE

CRETEIL (94)
CENTRE COMMERCIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1

JEUX VIDEO SG MULTIMEDIA

COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUITS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VPC. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES*
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM
*0,34€/MN

↑ Les combats vont vous en mettre plein la vue. Bienvenue au royaume de la fluidité et de la précision.

Le plus beau jeu de combat débarque sur Xbox : la concurrence a du souci à se faire...

DEAD OR ALIVE 3

XCLU XBOX

SUR LE DVD

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SÉLECTION

REDACTEUR : **RUSHIN' REYDA**

INFOS

GENRE : **BASTON**

EDITEUR : **TECMO**

DEVELOPPEUR : **TEAM NINJA**

JOUEURS : **1 A 4 SIMULTANEMENT**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

DISPONIBLE : **FIN MARS 2002**

Il y a des jours comme ça ! La partie terminée, on pose le pad, on respire un bon coup. On ne reçoit pas un hit planétaire dans l'estomac tous les quatre matins !

C'est une chose de connaître *Dead or Alive 3* par des photos vues sur Internet ou dans les magazines, c'en est une autre de le pratiquer ! Il s'agit sans conteste du plus beau jeu qu'il nous ait jamais été donné de voir.

Les combats ne sont plus des successions d'assauts, mais des ballets dynamiques avec attaques, saisies et renversements. Le système de combat est ainsi fait que *Dead or Alive 3* est aussi agréable à jouer qu'à regarder.

Les personnages, tout d'abord, d'une telle finesse qu'il est impossible de trouver le moindre angle droit pour se persuader que rien n'est parfait en ce bas monde. De la tête aux pieds, chaque combattant est superbement modélisé. Même les plis des vêtements sont soumis aux effets d'ombre et de lumière de l'éclairage. Les mouvements, combinant Motion Capture et animation « maison », font preuve d'une telle pureté et d'une telle fluidité qu'il est ensuite difficile de regarder un autre jeu. Et que dire des arènes des combats ? Les nombreux décors rendent grâce à la modélisation des personnages. Couleurs chatoyantes de la plage baignée par la lueur de l'aube, dominantes ocres du château japonais au parquet ciré où se reflètent les pugilistes, blancheur immaculée de la forêt hivernale. Rien à voir avec du tape à l'œil esthétique, puisque ces décors sont interactifs : oubliez

■ **Japon :** *Dead or Aline 3* fait aussi parti du line-up de lancement dans son pays d'origine où il devrait faire un carton.

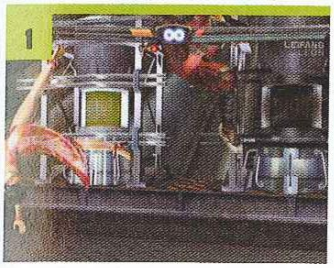
FINISH HIM ! » ... Ou faites-lui tendre la joue gauche.

» Pour Bass, le mercenaire, tous les coups sont permis. Renversant son...

» ... Adversaire d'un vigoureux ciseau de jambes, il se redresse et lui tord la cheville.

» Sur une manipulation réussie, il continue son mouvement...

» ... Et lui offre en prime un petit massage de la nuque.

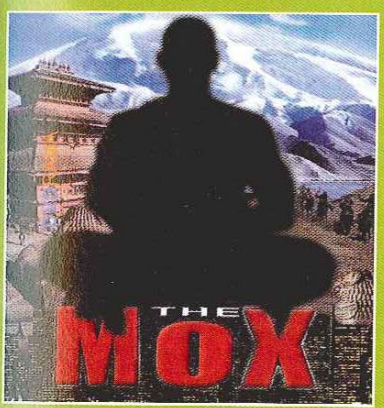


» Les attaques combinées sont souvent spectaculaires. Après avoir propulsé...

» ... Hayate dans les airs, Lei Fang s'esquive de façon acrobatique.

» Léon arrive à temps pour saisir son adversaire avant qu'il ne retouche le sol...

» ... Et s'en sert comme d'un vulgaire projectile humain. Knock-Out !



↑ Un grand champion qui désire l'anonymat.

L'AVIS D'UN CHAMPION

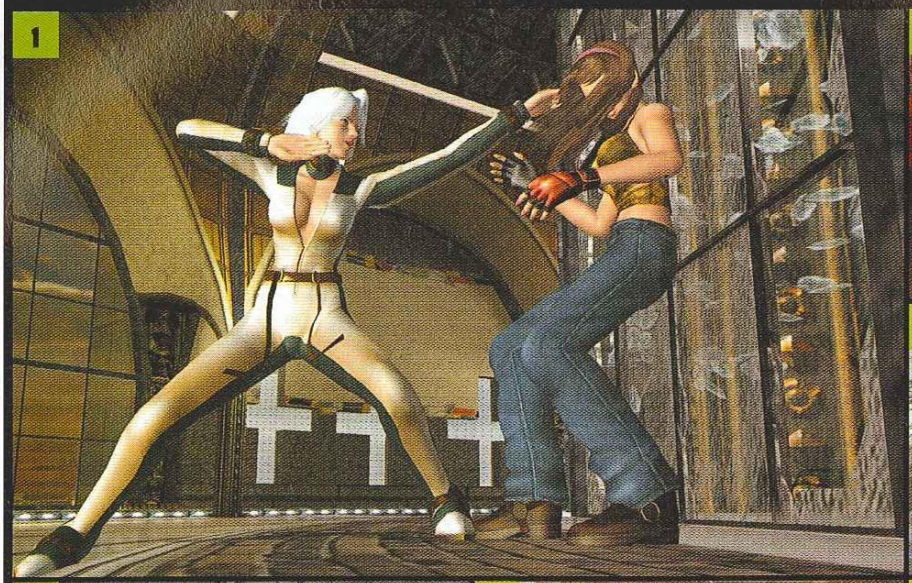
Impressions d'un expert en sports de combat.

« Comment dire, Dead ou Vif, c'est vraiment great ! J'ai toujours rêvé de montrer que le karaté c'est aussi quelque chose de beau, un sport qui te touche et fait poum poum, la vie dans ton cœur, quoi ! Et Dead ou Vif, il est vivant ! C'est comme une entité qui se renouvellerait sans cesse, you see ? Parce que les designers, les gens qui ont « create » ce jeu, ont tout compris ! What do you want réellement en achetant un jeu ? Des bonshommes qui « fight » bien ? Quelque chose que tu « enjoy » avec tes amis ? Beaucoup d'action, comme dans mes films ? Là, tu as tout ça à la fois. C'est toi le champion d'arts martiaux, sans training, juste avec la force de tes fingers. Et personnaly, je trouve ça great que tout le monde à la chance d'être moi quelques instants dans sa vie. »

« QUEL PLAISIR DE VOIR VOTRE ENNEMI DEFENESTRE, TOMBER EN GESTICULANT AU MILIEU DU VERRE BRISE. »

votre penchant pour la poésie et balancez vos adversaires contre un arbre gelé, faites-lui crever les paravents centenaires pour le projeter sur le toit escarpé, renversez-le sur le sable pour un petit lifting improvisé. La plupart des décors sont modélisés sur plusieurs plans. Si vous défenestrez votre ennemi, quel plaisir de le voir gesticuler dans sa chute au milieu du verre brisé ! Vous continuerez ensuite le combat dans la rue après avoir sauté à votre tour. Le fun du joueur est porté à son maximum : il semblerait que l'exubérance qui manquait aux autres jeux de combat ait trouvé refuge ici. Ajoutons simplement, histoire d'enfoncer le clou, que les musiques sont signées Aerosmith. Si un seul titre pouvait augurer ce que la Xbox va nous proposer de mieux dans les mois et années qui viennent, *Dead or Alive* serait de ceux-là. Vous l'aurez compris : *Dead or Alive 3* est un jeu de combat en 3D façon *Tekken* ou *Virtua Fighter*. En mieux. *Dead or Alive 3* est facile à jouer. Quel que soit votre niveau d'expérience dans les jeux de combat, vous ne serez pas obligé de passer par d'interminables séances d'entraînement pour vous amuser. Trois boutons regroupent toutes vos actions : coups de pied, coups de poing et défense. Il suffit, éventuellement, de combiner simultanément la pression de deux boutons et le choix des directions pour que vos coups soient plus variés. Le bouton Défense, utilisé tel quel, permet à votre personnage de rester en garde. Il devient alors vulnérable aux projections et aux saisies. Si vous associez ce bouton à une direction, votre personnage effectue alors un geste défensif destiné à contrer l'attaque adverse. Résultat : le poing, dirigé vers votre visage, sera capturé et luxé, le coup de pied, destiné à vos côtes, sera repoussé et l'ennemi, déséquilibré vous montrera son dos pendant quelques douloureuses secondes. Les contre-attaques dépendent à la fois de votre personnage et du coup que l'on vous porte. Dans tous les cas, ce mouvement est facile à exécuter et requiert simplement un peu d'intuition. Vous le maîtriserez rapidement. Ce système »

TOUS EN SCENE » ... Pourquoi est-il difficile de décrocher ?



1 Les batailles en altitude laissent présager le pire pour la pauvre combattante qui se retrouvera la première acculée dos au vide. Utilisez les coups qui propulsent le plus loin l'adversaire pour le placer dans cette situation inconfortable. Aidez-le ensuite à prendre son envol en le surprenant par une pichenette.

2 Sa chute ne se faisant pas en douceur, c'est l'occasion de tester sa résistance aux bris de verre. A chaque paroi brisée, ses points de vie baissent ! Ce qui signifie que son calvaire sera de courte durée. Ce sera le cas s'il tombe Knock Out avant de retoucher le sol.

3 Pas de chance, il reste animé d'un petit souffle combatif. Son moniteur de parachutisme entend bien finir le travail et plonge à ses cotés pour corriger son style. Remarquez que le décor du labo est différent de l'intérieur du bâtiment. On a l'impression d'être dans un tout autre endroit.

4 Admirez le reflet des combattants sur ce plancher de bois poli par les siècles, mais néanmoins parfaitement ciré. Tous leurs mouvements sont rendus sur les planches irrégulières, avec une espèce d'effet luisant. S'il s'agit d'un des premiers titres Xbox, on peut s'attendre dans l'avenir à des effets encore plus grandioses.

5 Certains personnages ont une relation conflictuelle depuis les débuts de la série. Face à face, un petit dialogue introduit leur différent. La bataille promet d'être encore plus excitante ! Faire mordre la poussière à un rival de toujours constitue une motivation supplémentaire. Si vous vous prenez vraiment au jeu, bien sûr !

6 Certaines arènes de combat vous placent dans des aires confinées, délimitées par des grilles bardées d'explosifs ou de câbles électrifiés. Si vous balancez votre adversaire contre les murs, c'est le frisson garanti ! Les dégâts infligés sont décuplés et donnent lieu à des finishs flamboyants !

7 Si vous êtes courageux, prenez des risques en plaçant un contre adapté à l'attaque adverse.

« VOS PERSONNAGES NE CRACHENT PAS DE FLAMMES ET N'INVOQUENT PAS LES ECLAIRS QUAND ILS ATTAQUENT. »

» est génial. D'une part, il est commun à tous les personnages. Pas de favoritisme ! D'autre part, il punit sévèrement les joueurs qui se reposent sur deux ou trois tactiques uniquement. Une fois que vous saurez appris à contrer leurs enchaînements, il ne leur restera que leurs yeux pour pleurer, ce qui les forcera à tenter de nouvelles stratégies et les conduira à exploiter toute la richesse du jeu.

Dead or Alive 3 se veut un jeu semi-réaliste. Vos personnages ne crachent pas de flammes et n'invoquent pas les éclairs quand ils attaquent, pourtant ils exécutent quelques coups surréalistes. De quoi maintenir le fun à son niveau le plus haut. Chacun utilise, en fait, un art martial différent dont la représentation est fidèle à la réalité. Du catch des familles au ninjutsu ancestral, en passant par le karaté et la boxe de la mante religieuse, vous aurez le plaisir de voir votre personnage effectuer des coups à la fois élégants et meurtriers. Le style de combat employé influe évidemment sur les dégâts que vous infligez à vos adversaires, mais également sur vos déplacements et sur vos attaques. Si les ninjas

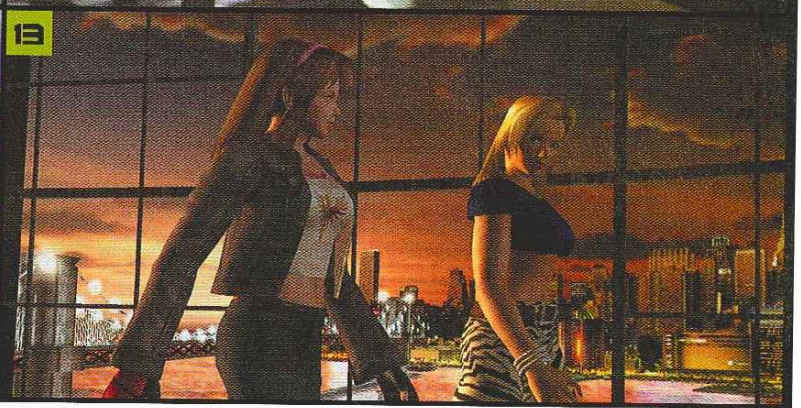
Baston : *Dead or Alive* est vite devenu le parfait moyen de régler des différents !

XTRA »

» Le système de costumes diffère des précédents volets. Chaque personnage en possède 3 minimum. Et vous pouvez faire varier couleurs et accessoires.

» On peut jouer Kasumi, l'héroïne, avec ses longs cheveux nattés ou détachés !

» Des costumes supplémentaires seront présents dans le DVD de votre magazine Xbox favori !



Il en existe pour trois hauteurs : tête, abdomen et jambes. Le résultat d'un contre réussi est spectaculaire puisqu'il interrompt brusquement l'attaque de l'agresseur et lui fait mordre la poussière.

Les combats dans la neige sont une occasion d'étaler toute la puissance de calcul de la Xbox. Chaque pas dans la poudreuse modifie le relief... inimaginable, il y a seulement quelques années !

Certains mouvements de contre-attaque se contentent de déséquilibrer l'adversaire une petite fraction de seconde. Ils demandent un effort supplémentaire pour être pleinement exploités. Mais entre les mains d'un expert, ils sont encore plus efficaces que les contres ordinaires !

Soyez sans pitié et piétinez les adversaires à terre. Ils lambineront au lieu de se relever tout de suite. Il existe plusieurs piétinements par personnage. Mais certains sont risqués car vous découvrez votre garde pendant un temps qui vous expose à un assaut mortel.

Certains coups infligent peu de dégâts, mais possèdent des propriétés particulières. Ils servent à étourdir l'adversaire ou à le faire décoller du sol, le rendant vulnérable à une suite directe de frappes. Le mode Entraînement vous permet de les découvrir tous sans effort.

S'il est possible de se saisir de son adversaire pour lui tordre bras et jambes, certains personnages possèdent une spécialité. Vous pouvez facilement placer plusieurs clés et luxations sur votre ennemi dès lors que vous contrôlez Bass et Tina, les pros du catch ou Bayman et Leon, les commandos d'élite.

Les cinématiques permettent de découvrir les motivations de chaque personnage, et de s'y attacher un peu plus. Certaines valent le détour, question humour !

»Exercice physique : reconnaissons que tout ceci peut sembler un peu compliqué mais avec un minimum de pratique, vous vous surprendrez ! Encore une fois, dans *Dead or Alive 3*, tout est possible avec trois boutons et de bons réflexes.

XTRA»

»Hayate/Ein, qui se battait à grands coups de karaté dans le précédent volet, est redevenu un ninja complet. Il laisse donc sa panoplie de mouvements au vestiaire.

»Hitomi, l'un des nouveaux personnages de ce jeu, reprend à son compte la panoplie de coups de Ein, en y ajoutant de nouvelles attaques !

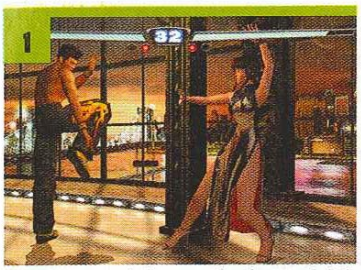
« LES CONNAISSEURS DE LA SERIE MYTHIQUE DE TECMO SERONT ENCHANTES PAR CETTE NOUVELLE VERSION. »

réalisent d'incroyables bonds, les catcheurs se saisissent des adversaires même dans les airs ! Avec seize combattants conçus dans un esprit manga rafraîchissant, vêtus de fringues improbables à votre disposition, soyez sûr qu'en plus de leur art martial, leur look et leurs attitudes sauront vous séduire. Les connaisseurs de la série *Dead or Alive* seront enchantés des changements apportés par cette nouvelle version : trois nouveaux personnages, Brad, Christy et Hitomi ; une nouvelle gestion de l'espace : quand vous maintenez haut ou bas enfoncé, votre combattant se déplace librement autour de son adversaire. Il est plus simple d'éviter les attaques rectilignes pour contre-attaquer furieusement. Attention toutefois aux frappes circulaires ! Ce nouveau volet n'est cependant pas exempt de tout reproche. Le principal concerne le choix des programmeurs au sujet de la maniabilité. Le jeu se joue, par défaut, entièrement avec la croix directionnelle. Si vous utilisez le stick analogique pour vous déplacer et vous battre, vous devrez activer l'option correspondante. »

Tips : pour certains personnages, il faut appuyer sur **X** pendant la sélection pour effectuer de petites modifications de look.

DETAILS... Qui tuent

Plus vous jouez à *Dead or Alive 3*, plus vous découvrez d'infimes détails, révélateurs du souci de perfection. Mimiques des personnages, chapeau de Gen fu..., une impression trippante de s'adonner à la « Rolls des jeux de combat » se dégage de ce jeu.



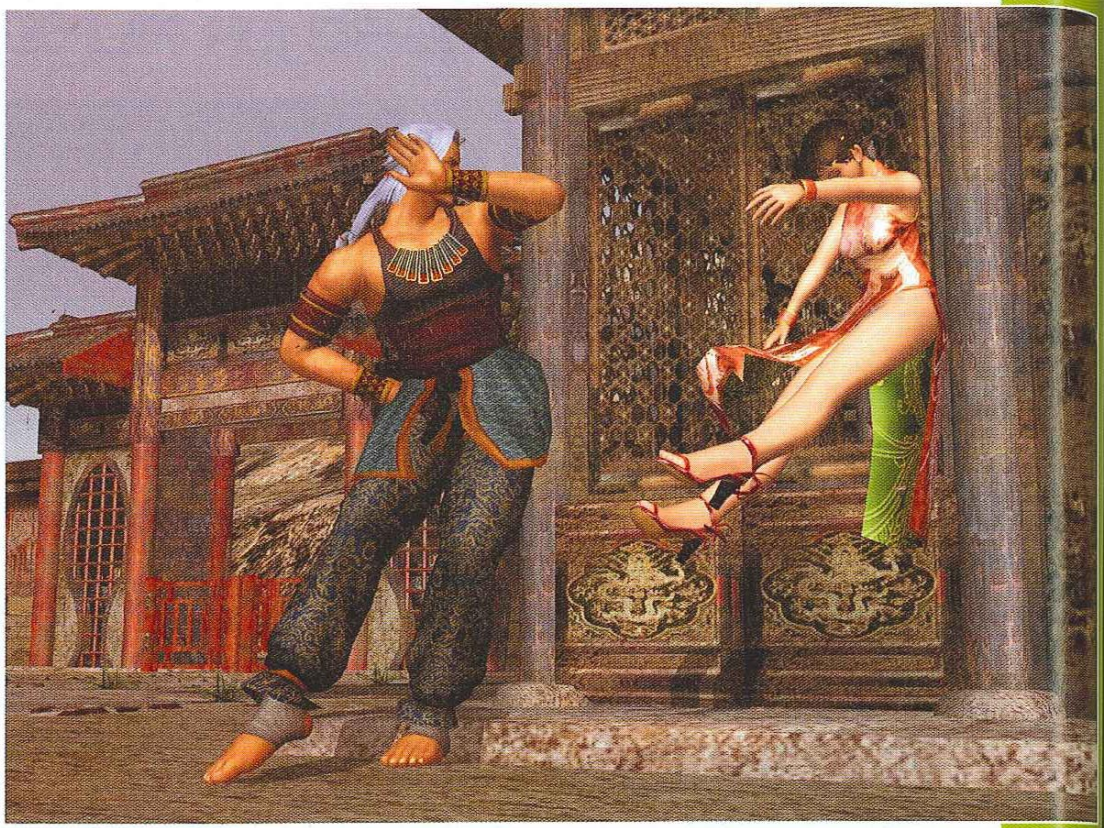
Les nattes et la longue robe de soie de Lei Fang bougent au gré de ses mouvements.

Le reflet des combattants se trouble dans l'eau perturbée par leurs déplacements.

Les stalagmites de la grotte peuvent être brisées lors des assauts les plus violents.

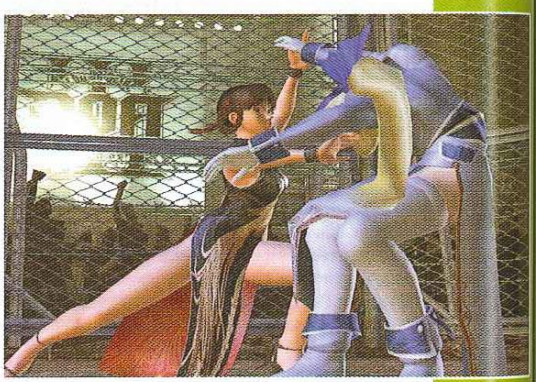
Selon l'endroit d'où vous éjectez votre adversaire, vous atteindrez un plan différent.

Des nuages de poudre blanche se soulèvent à chacun de vos pas.



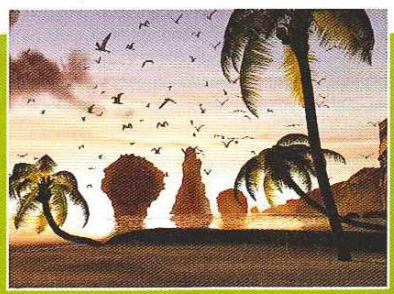
Feintez vos adversaires à l'aide des nombreux coups mis à votre disposition. Boxe de l'homme ivre, hic...

Pour varier les plaisirs, effectuez des attaques combinées...



Grâce et force font ici bon ménage.

Le 17e perso rien que pour vos yeux.



Paradisiaque panorama !

Jouer, mais pas tout seul

Seize persos et quinze arènes de combat à partager

Comme tous les jeux de combat de cet acabit, *Dead or Alive* n'échappe pas à la règle : il n'est pas conçu pour jouer plus de quelques jours seul contre la machine. En effet, comment exploiter toutes les subtilités de sa stratégie face à une intelligence artificielle bornée qui fait se succéder sans prévenir des frappes basiques et poussives aux rushes meurtriers ? Il est dommage que cet aspect du jeu ait été autant négligé. Pour profiter pleinement de *Dead or Alive*, trouvez-vous donc des amis et des pads, le jeu par Internet n'étant pas encore à l'ordre du jour. Comme l'investissement dans trois pads supplémentaires semble plutôt excessif, vous n'aurez sans doute pas le privilège de tâter du mode Tag à deux contre deux avant longtemps. Dommage !

Sur le DVD : d'ici quelques mois, vous devriez voir apparaître sur votre DVD au moins un combattant supplémentaire à ajouter au jeu d'origine.

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces	avec astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR À BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
COINCÉ	DÉCOINCÉ
ETC...	SUPER ETC...

3615 astuces®

0892 702 711

Depuis la BELGIQUE: **0900 70 200**

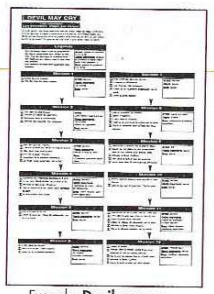
NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE: LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

0899 707 303

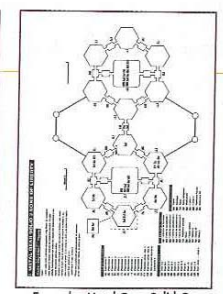
Aussi par Minitel www.mobiles.fr 3617 MONMOBILE

NOUVEAU

Sur **3617 ASTFAX**, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par **fax** ou dès le lendemain par **courrier**. Vous pouvez aussi recevoir une **copie** des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: **Devil may cry, Synthèse** de la solution.



Exemple: **Metal Gear Solid 2, Big Shell, la carte des objets**

3617 AST FAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 0892 **702 711**.

Pixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 3617: 0,84 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0900: 0,45 €/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

↑ **Apprenez à vos adversaires les joies du vol plané. Et recommencez jusqu'au K.-O. pour finir en beauté.**

VERDICT

GRAPHISME
Vous ne verrez rien de plus beau avant longtemps. Le soin apporté à la modélisation des persos et des décors est quasi maniaque.

SON
Les musiques auraient pu être plus variées. Les effets sonores et les voix, en revanche, complètent bien l'ambiance.

JOUABILITE
Une jouabilité facile, trop pour certains. Quelle que soit votre expérience, vous vous amuserez avec ce jeu. C'est essentiel.

DUREE DE VIE
La durée de vie ne mérite même pas d'être jugée en solo. A deux, en revanche, c'est interminable tant que vous rencontrez des challengers.

COUP de Poing
+ L'animation, sublime.
+ La chorégraphie des combats, unique.
+ Le design des personnages, mi-manga, mi-raisin.

COUP de Blues
- Le contrôle analogique est contraignant.
- Le jeu contre la machine.
- Pas de vrais secrets à débloquer.

EN RESUME
***Dead or Alive 3* est un excellent jeu de combat qui, outre la claque graphique, met le genre à la portée des néophytes. Adoptez-le.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

16/20

Problème : vous activez alors en même temps le mode Pression analogique sur les boutons de frappe. Résultat, les manipulations, liées à un grand nombre de coups, changent radicalement selon la façon dont vous pressez les boutons. Dès le commencement du jeu, choisissez, selon votre préférence, entre le mode de contrôle digital ou analogique. Le second défaut qui n'en est pas vraiment un concerne la rapidité des attaques. Elle peut constituer un handicap pour les joueurs qui n'ont pas l'habitude de ce genre de jeu. Si vous n'êtes pas un gamer, ça va vous faire drôle. Mais vous finirez par vous y habituer.
Dead or Alive 3 propose suffisamment de modes de jeu pour vous tenir en haleine pendant des mois. Le classique mode Story vous propose de terminer le jeu avec un personnage et d'obtenir son épilogue personnel. Viennent ensuite les Survival, Time Attack et Tag Battle. Dans ce dernier, vous pouvez créer des combats en équipe de deux contre deux. La possibilité de se passer le relais en pleine combo rend ce mode extrêmement dynamique. Il propose des combos encore jamais vues. C'est aussi l'occasion (rare) de rassembler quatre joueurs autour de la Xbox ! Evidemment, c'est en mode Deux joueurs « Versus » que vous passerez le plus de temps. La richesse des combats et les nombreux coups et combos par personnages (près de 70 pour chacun d'entre eux), couplés aux tactiques offensives et défensives réalisables selon le décor de combat, en fait un jeu dont on ne se lasse pas. Tant que vous avez des potes à portée de main.

■ **Admirez :** le public du niveau de l'arène est tout simplement impressionnant.

XTRA

Itagaki, chef designer du jeu et leader de la team ninja, n'a pas hésité à déclarer à la presse que *Tekken* était une bonne bouse et *Virtua Fighter* un très bon jeu au concept, hélas, trop ancien. Faudrait voir à pas trop prendre la grosse tête non plus !

Nous nous rappelons, tout émus, les heures passées sur le premier épisode de la série, sorti dans un premier temps en arcade puis sur Saturn et enfin sur PS One, dans une version un peu différente.

Les photos présentes dans ces pages vous révèlent l'existence d'un personnage caché dans *Dead or Alive 3* ! Il s'agit simplement d'un come-back. Mais Ein vêtu à la Matrix, ça vaut le détour. Comment ? J'ai rien dit !

La Xbox est disponible dès le 14 mars dans tous les magasins Ultima !

Réservez-la dès maintenant...

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

JEUX • CONSOLES • PC • DVD

S et RÉGION PARISIENNE

GOBELINS 01 47 07 33 00
des Gobelins - 75013

TEUIL 01 30 7617 27
Héloise - 95100

ES 01 47 91 49 47
de la Marne - 92600

Y 01 69 39 55 82
Pasteur - 91800

NS 01 47 37 02 55
du Président Wilson - 92300

T °/ MARNE 01 53 99 10 10
rue des Héros Nogentais - 94130

X 01 47 72 23 23
Richard Wallace - 92800

AIN EN LAYE 01 30 61 47 47
rue de Paris - 78100

AUR 01 48 89 90 19
de Champigny - 94100 - Face gare
mpigny

VINCE

U : AIX EN PROVENCE ..04 42 27 09 38
l'Opéra 13110

O 04 95 20 25 81
verini - 20000

..... 04 66 91 01 97
ean Castagno - 30100

..... 03 21 23 10 10
Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AURILLAC 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST 02 98 05 30 26
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

NOUVEAU : BREST 02 98 80 62 14
76 rue jean jaurès 29200 BREST

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRIVE CHARENSSAC 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av.Charles Dupuy - 43700

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CARCASSONNE 04 68 47 80 58
25 bld de varsovie - 11000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

DREUX 02 37 42 69 79
C.Cial Plein sud - Dreux Vernouillet 28500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGÈRES 02 99 94 14 21
2 place de la république - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 ..... 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

MALEMORT 05 95 23 19 24
26 ave du croute de Tulle - 19360

MENDE 04 66 49 04 84
quartier du chapitre - 48000

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NOUVEAU : MILLAU 05 65 60 42 07
18 avenue de la republique - 12100

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NEVERS 03 86 61 35 16
C.Cial Carrefour - 58000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PONTIVY 02 97 27 84 36
Place du Martray - 56300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST-MALO 02 99 19 83 16
C.Cial Carrefour La Madeleine - 35120

ST-FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

USELL .....
33 avnue Carnot - 19200

VANNES 02 97 01 01 55
7, rue Guenahel - 56000

VILLEFRANCHE DU ROUERGUE 05 65 45 68 11
Chemin du cimetière - 12200

VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

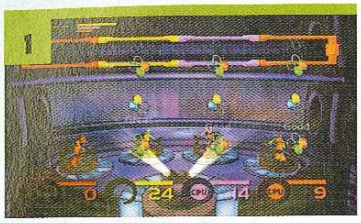
* Attention, opération valable dans les magasins participant à l'opération (tél. à votre magasin).

VEAU ! 14 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Bayonne , Blagnac, Brunoy, Dreux, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, St Malo, St Maure, Auch, Laval, Vannes, Muret.

s avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors ignez ULTIMA et bénéficiez de : • 17 ans d'expérience et de savoir faire • Une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'information contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'acti-s de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 75 97 Fax : 01 48 91 29 12 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.

LES DETAILS
Les catégories de jeu

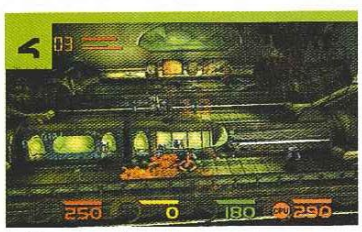
Parmi la cinquantaine d'épreuves que propose *Fusion Frenzy*, vous retrouvez cinq bases principales, déclinées en multiples variantes.



Musique : à la manière des *Beatmania*, il s'agit de reproduire des notes avec le pad.

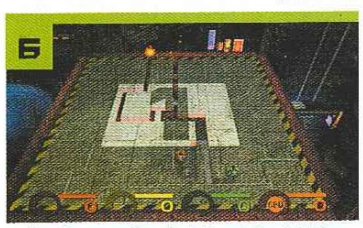
Tanks : engins lents, les tanks peuvent tirer sur leurs adversaires.

Boules : ces cages sphériques sont sensibles au relief et à l'élan. Soyez prudent !



Courses au bonus : ramassez un maximum de bonus en évitant les dangers.

Les insectes : toujours dangereux, ces derniers devront être détruits... ou manipulés !



Les hovercrafts : ils laissent des traînées pour emprisonner un bonus ou un adversaire.

↑ **Epreuve très classique : plein de bonus à attraper, des dangers à éviter.**

A peine sortie, la Xbox accueille déjà son premier jeu multiépreuve. Impressions.

FUZION FRENZY

XCLU XBOX — SUR LE DVD

REDACTEUR : **LAM HUA**

INFOS
GENRE : **ACTION**
EDITEUR : **MICROSOFT**
DEVELOPPEUR : **BLITZ GAMES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Fusion Frenzy étant un pur jeu multiépreuve, il me fallait des cobayes hétéroclites pour connaître leur avis. Voici donc Michaël, hardcore gamer plutôt PC de son état, Thomas, joueur régulier et Anne-Sophie représentant le grand public. Tout le monde s'installe et on lance le jeu. Première déception, *Fuzion Frenzy* ne dispose pas d'un minimum de scénario ou de progression à la manière de *Mario Party*. Le jeu paraît bâclé ! Nous voici donc partis pour un tour complet du propriétaire, soit 45 épreuves ! Mais seule une dizaine nous a réellement accrochés. A voir mes cobayes moroses, le jeu n'a pas vraiment convaincu. Des termes comme « *quantité sur qualité* », « *j'ai compris la moitié des règles* » et « *tu n'as pas* Halo *là ?* » reviennent sans cesse.

Imbattable : pour commencer, restez en mode Facile car l'ordinateur est déjà redoutable à ce niveau-là.

FUSION FRENZY >> le Best Of !

>>**Misguided Missiles** : le stick gauche dirige le perso, le droit manie la bombe. A devenir fou !

>>**Tail Blazer** : vous vous rappelez du jeu du Serpent sur les téléphones portables ? Pareil ici, mais à quatre.

>>**Laser Snare** : décrivez des cercles avec votre traînée pour enfermer bonus et adversaires.

>>**Twisted System** : des obstacles de différentes hauteurs, une vitesse qui s'accroît. Très bête donc hilarant !

>>**Sumo** : poussez vos adversaires alors que le ring rétrécit petit à petit... Très bête donc ?

>>**Jet Stream** : pilotant des aéroglisseurs, vous devez vous battre contre le courant et contre des mines. Stressant !

MICRO SALON

Voici les avis de chaque joueur, pris à la fin de la soirée.

Anne Sophie : « *Le jeu est très marrant et même si je gagne rarement, je n'ai pas l'impression d'être larguée comme c'est le cas avec les autres jeux !* »
Elle a préféré : les épreuves de DJ et de *Burning Fuse*.
Elle a détesté : les jeux de course.

Michaël : « *Ça fait du bien entre deux sessions de jeux plus sérieux... Quoi, 70 € ? Je préfère encore télécharger des jeux en flash sur mon PC !* »
Il a préféré : les jeux de boules, *Twisted System*, *Jet Stream*.
Il a détesté : les jeux de bateaux et ceux de tanks.

Thomas : « *Je suis un convivial donc ce genre de jeu me convient parfaitement. Il manque cependant la profondeur d'un Mario Party ou d'un Crash Bash ! Dommage, on verra ce que nous réserve la suite...* »
Il a préféré : *Roller Ruckus*, *Sumo* et *Tail Blaze*.
Il a détesté : les jeux de tanks et le *Pyrotechnician*.

« AVEC DEUX FOIS PLUS D'EPREUVES ORIGINALES ET UN PRIX DEUX FOIS MOINDRE, *FUSION FRENZY* AURAIT ETE PARFAIT. »

Pause bonbons. Puis, nous repartons sur les épreuves les plus intéressantes. Petit à petit, les joueurs repèrent leurs titres préférés et chacun trouve sa technique pour s'assurer la victoire. Tout le monde s'amuse et se bat pour imposer son jeu fétiche. Et, bien sûr, les deux seuls jeux qui font l'unanimité sont les plus bêtes. Entre le *Sumo* où vous devez pousser vos adversaires hors d'un ring qui rétrécit continuellement et *Twisted System*, une simple course d'obstacles où il faut appuyer sur **A** ou **B** au moment opportun, quatre bonnes heures se sont écoulées ! Les cris d'Anne-Sophie me rassurent : *Fusion Frenzy* possède le minimum syndical pour réunir les casuals players lors d'une soirée pluvieuse. Nous rions beaucoup d'insouciance jusqu'à ce que je leur annonce le prix du jeu : 70 €. Autant d'argent que pour une compilation de petits jeux mis bout à bout ? Sans compter le prix des trois pads supplémentaires : le froid est jeté ! Vous l'aurez compris, *Fusion Frenzy* est un jeu sympathique, mais qui ne casse pas des briques. La foule de jeux proposés impressionne au départ mais fond comme neige au soleil à mesure que l'on repère les épreuves redondantes de celles réellement originales. Tout cela me fait penser aux jeux flash qui pullulent sur le Net, voire aux bonus qu'offrent les derniers téléphones portables. *Fusion Frenzy*, c'est un peu la même chose en plus beau et plus cher. L'avantage d'être disponible sur le premier line-up d'une nouvelle console vous offre des privilèges parfois excessifs...

VERDICT

GRAPHISME
Malgré la simplicité voulue par le genre, de beaux effets d'eau et de lumière sont visibles. Ce n'est pas une tuerie non plus...

SON
Très anodins, les sons et autres bouts de musique sont couverts en permanence par les cris des joueurs !

JOUABILITE
Très simple et intuitive, la jouabilité est quelque peu entachée par le manque de lisibilité de certaines épreuves.

DUREE DE VIE
Malgré le nombre d'épreuves, seule une dizaine vaut le coup. Mais elles animeront facilement vos soirées entre amis.

FUSION
+ Une quantité impressionnante d'épreuves.
+ Une réalisation correcte.
+ Un concept convivial.

BOUILLIE
- Beaucoup de remplissage.
- L'action parfois confuse.
- Trop cher pour une compil de petits jeux.

EN RESUME
Si vos amis aiment les jeux simples et conviviaux, *Fusion Frenzy* trouvera sans problème sa place dans votre nouvelle ludothèque... lorsqu'il sera à moins de 30 € !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

08/20

Budget : tous les jeux Xbox sont au même prix. On espère en voir baisser certains.

↑ Tous les petits objets peuvent être heurtés et créer ainsi des mini-avalanches. Pratique pour ouvrir la voie !

Sauvez le monde des aliens... A grands coups de snowboards dans leur face !

DARK SUMMIT

SUR LE DVD

REDACTEUR : **FREDERIC BRUNET**

INFOS

GENRE : **ACTION**

EDITEUR : **THQ**

DEVELOPPEUR : **RADICAL ENTERTAINMENT**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Difficile de ranger *Dark Summit* dans une catégorie précise. A mi-chemin entre glisse et action, cette production de Radical Entertainment ne sait pas sur quel pied danser... Sans parler du scénario qui vient ajouter quelques nœuds dans cette drôle de pelote vidéoludique. Une histoire digne d'un téléfilm de seconde partie de soirée : Naya et ses potes snowboarders raffolent du mont Garrick pour s'enivrer de vitesse. Mais depuis quelques mois, une forte présence militaire occupe les pentes et empêche les sportifs de profiter des pistes... Ils mènent alors une enquête et découvrent un complot où coexistent aliens, armée et vaches mutantes extraterrestres. Comme ligne directrice, on a déjà vu plus limpide, d'autant que ce titre est orienté sport extrême ! Oubliez *Tony Hawk* et *Amped*, *Dark Summit* n'évolue pas dans la même catégorie. Il s'agit d'un jeu d'action/plates-formes dans lequel les personnages sont juchés sur des snowboards et proposent d'accomplir des missions pendant les descentes. Cela ressemble (de très loin) à du *Jet Set Radio*, version sports d'hiver. Naya, malgré son air rebelle, obéit à la moindre sollicitation de la croix directionnelle ou du stick analogique. Dévaler les pentes ne pose pas de réel souci. Les choses se corsent, en revanche, quand vous vous intéressez de plus près au système de figures. Les tricks de base ne se révèlent pas trop ardus : il suffit d'appuyer sur une touche et sur une direction pour sortir un grab et enchaîner des rotations. Pour réaliser des combos, vous devrez travailler les Grinds. Compte tenu qu'aucune jauge d'équilibre ne

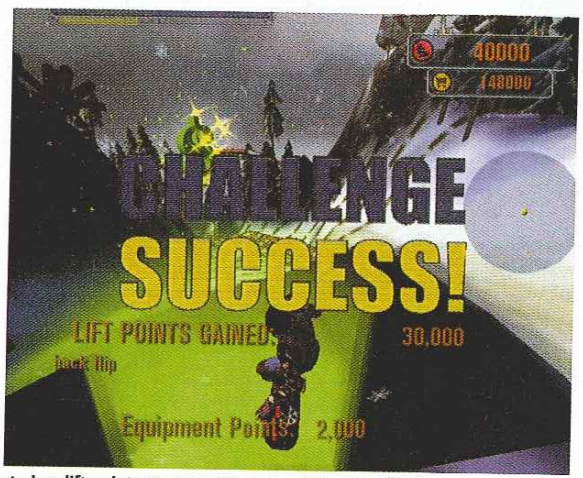
Net Surf : pour connaître la biographie des riders et des affreux, ainsi que tout le mystère qui entoure le mont Garrick, jetez donc un œil sur **www.darksummit.net !**

↑ Les enchaînements ne sont pas très difficiles à réaliser. Il suffit de grinder et de combiner.

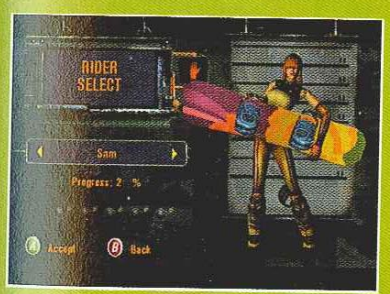
↑ Le moteur 3D autorise une distance d'affichage respectable.

↑ La Snow Patrol vous causera des ennuis.

↑ Un gros chien pas gentil du tout... Filez !



↑ Les *lift points* se gagnent en complétant les Challenges.



MATERIALISME

Une penderie bien garnie !

Naya dispose d'une garde-robe conséquente : elle possède seize tenues différentes, sans parler de son attirail de quatre planches. Visiblement, ses sous-vêtements doivent lui tenir chaud car ses frusques sont sexy et semblent fort peu étanches.

vient compliquer la tâche, cela ne pose aucun problème. Un bon timing suffira pour sauter d'un rail à l'autre. Les figures spéciales demanderont un peu plus de concentration et de mémoire. Vous devrez entrer une succession de touches dans un ordre précis pour obtenir le saut. Ce système, un poil obsolète, se révèle assez rigide. Vous vous retrouvez en train de contempler le perso planer dans les airs tandis que vos doigts s'affolent sur le pad... parfois pour rien. La faute à un timing de pression de bouton un peu serré ! Avec un peu d'entraînement, vous vous en sortirez. Mais rares sont les passages où votre talent d'acrobate sera sollicité. La cinquantaine de missions proposées est variée : récupération d'objet, accomplissement de figures, courses-poursuites... Vous avez de quoi faire ! Techniquement, *Dark Summit* souffle le chaud et le froid. D'un côté, vous vous extasiez devant les ombres portées, le système de collision et le grand nombre d'objets mobiles. D'un autre, des ralentissements intempestifs et inexplicables, du pop-up (léger, mais présent) et des effets visuels cheap (particules grossières) mettent en berne l'enthousiasme. L'esthétique risque également de ne pas créer l'unanimité. Avec ses airs de décharge publique ayant subi les outrages d'une horde de taggers sous psychotropes, le mont Garrick est loin de l'immaculée pureté habituellement de rigueur dans ce type de jeu. Quant au son, rien à redire : les musiques collent parfaitement à l'atmosphère postapocalyptique du soft. Pas assez complet pour plaire aux fanas de simulation et trop glisse pour rameuter les amateurs d'action, *Dark Summit* aura du mal à se faire une place au soleil dans une ludothèque de gamer averti.

VERDICT

GRAPHISME
Des ombres portées sont présentes sur les nombreux objets animés, mais des ralentissements inexplicables gâchent la fête.

SON
Les bruitages sont satisfaisants, la musique colle à l'esprit du soft. Des morceaux un peu techno avec des dialogues assez crus !

JOUABILITE
Assez aisée, sauf pour les Special Tricks. Dommage que les personnages bonus n'aient pas de caractéristiques propres.

DUREE DE VIE
Les Challenges sont nombreux et la difficulté de certains demandera patience et abnégation. Durée de vie relativement courte cependant.

REBELLE
+ Moteur 3D sophistiqué.
+ Ambiance sonore cohérente.
+ Longueur des pistes.

GAMELLE
- Système de tricks étrange.
- Quelques ralentissements suspects.
- Scénario tordu...

EN RESUME
Un mélange original d'action et de glisse qui a du mal à choisir sa voie... Malgré une réalisation potable, l'intérêt de jeu est, en revanche, un peu léger ce qui décevra les gros gamers.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12/20

Un peu d'histoire : le snowboard a été inventé, selon les sources, en 1965 par Sherman Poppen. A l'époque, on appelait ça le snurfer ! Les origines remontent aux années 20, lorsque les enfants utilisaient des lames de tonneaux pour dévaler des pentes.

↑ Le luxe, la frime, *Project Gotham* va vous apprendre à maîtriser les GT les plus puissantes de la planète.

A contre-pied de la tendance actuelle, *Project Gotham Racing* ravive un genre déjà rodé.

PROJECT GOTHAM RACING

XCLU XBOX | SUR LE DVD | SUR LE DVD

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SÉLECTION

REDACTEUR : **BRICE N'GUESSAN**

INFOS

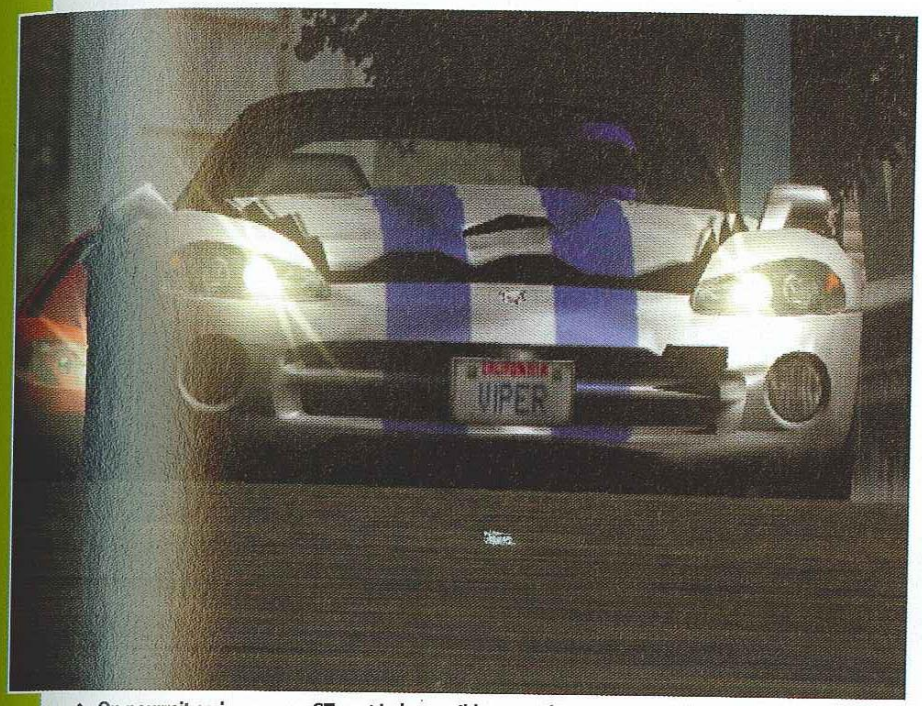
GENRE : **COURSE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
DEVELOPPEUR : **BIZARRE CREATIONS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
ACCESSOIRES : **VOS CD AUDIOS**
DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Plus de deux ans après la sortie de *Metropolis Street Racer* (*MSR*) sur Dreamcast, le studio anglais Bizarre Creations met son talent au service de la Xbox en développant le jeu *Project Gotham Racing* (*PGR*). Succès d'estime sur Dreamcast compte tenu du sort de la console, *MSR* n'avait pas laissé les joueurs indifférents, qui l'avaient vite positionné sur le podium des meilleurs jeux du genre à côté de *F355 Challenge* et du très controversé *Sega GT*.

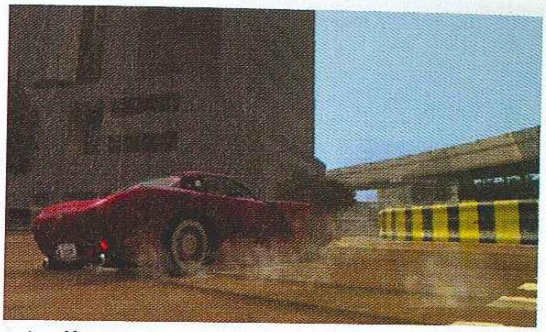
En s'attaquant à la Xbox, le studio anglais ne s'est pas contenté de réaliser une simple et fidèle conversion. Telle la pierre précieuse que l'on polit, les impuretés ont disparu sur Xbox sans pour autant offrir aux adeptes de courses automobiles le bijou incontournable.

Comprenez par-là que PGR est un peu spécial. Derrière ces trois lettres, il est tentant de renommer ce jeu de course situé en dehors de la mouvance actuelle *Particular Game Racing*. On ne compte plus les jeux de voitures répétitifs, lassants et ne possédant comme seul atout que leurs graphismes. On ne compte plus les jeux où le quotient intellectuel des pilotes est inférieur à 30. On ne vous parlera pas non plus des titres proposant des centaines de voitures, mais où une vingtaine seulement est intéressante. Les développeurs de Bizarre ont décidé de gommer tous ces problèmes. Comprenant trois villes sur Dreamcast, cette adaptation Xbox est complétée par New York (anciennement appelé Gotham). Elle s'ajoute à celle de Londres, San Francisco et Tokyo. Tous les décors sont calqués sur la réalité, et la ressemblance est flagrante. Quelques regrets cependant : le manque de relief. Tous les bâtiments sont recouverts de textures ternes. De

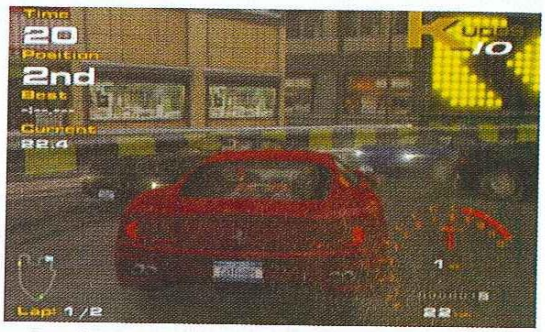
L'Expérience parle : Bizarre Creations est le studio à l'origine du premier épisode de *Formula One* sur PlayStation. Les Anglais ont également réalisé *The Killing Game Show* sur Amiga et Atari ST.



↑ On pourrait croire que ces GT sont indestructibles mais il n'en est rien, vous pouvez tout défoncer.



↑ Les dérapages sont primordiaux pour réaliser le meilleur score.



↑ Les adversaires commettent des erreurs. Tirez-en profit.

↑ Oubliez l'Euro, maintenant ce sont les Kudos.

C'EST QUOI LES KUDOS ?

Derrière ce mot étrange se cache une monnaie imaginaire.

Le Kudos est la monnaie qui permet d'obtenir d'autres véhicules lorsque vous atteignez une certaine somme. Le nombre de Kudos est également déterminant dans l'obtention d'une médaille (or, argent ou bronze). Pour les gagner, il suffit de se plier à certaines règles. Durant le jeu, un compteur en haut de l'écran vous indique le nombre de Kudos en votre possession. Pour augmenter votre pactole, vous avez plusieurs possibilités : déraper le plus longtemps, doubler un adversaire, rallier des checkpoints, passer entre deux cônes le plus rapidement possible. Réaliser ce type d'actions de façon sporadique ne rapporte rien. Le plus intéressant est d'enchaîner plusieurs manœuvres à la suite pour les ajouter entre elles sous forme de combos puis les multiplier. Durant un dérapage, le compteur de Kudos grimpe tant que vous gardez votre véhicule en dérive. En cas de choc, le score indiqué par la console s'efface et vous revenez au nombre de Kudos initial. Toutefois, vous ne devez laisser aucun temps mort entre les manœuvres sous peine de voir votre score stagner.

« EN RENTRANT DANS CHAQUE VIRAGE ON CHERCHE LA CORDE AFIN DE JOUER LES FUNAMBULES. »

plus, on a vraiment l'impression d'évoluer dans de véritables villes fantômes. Il est dommage que la puissance de la Xbox n'ait pas été mise à profit pour implémenter des spectateurs ou des animations en second plan. Mis à part les écrans géants de Times Square, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Toutefois, un excellent travail a été réalisé sur San Francisco, sans conteste la ville la plus intéressante du jeu avec ses virages en dévers, ses côtes et ses bosses, qui permettent d'admirer de fabuleux replays.

PGR repose sur une ossature classique avec trois modes de jeux : Quick Race, Arcade Race et Kudos Challenge.

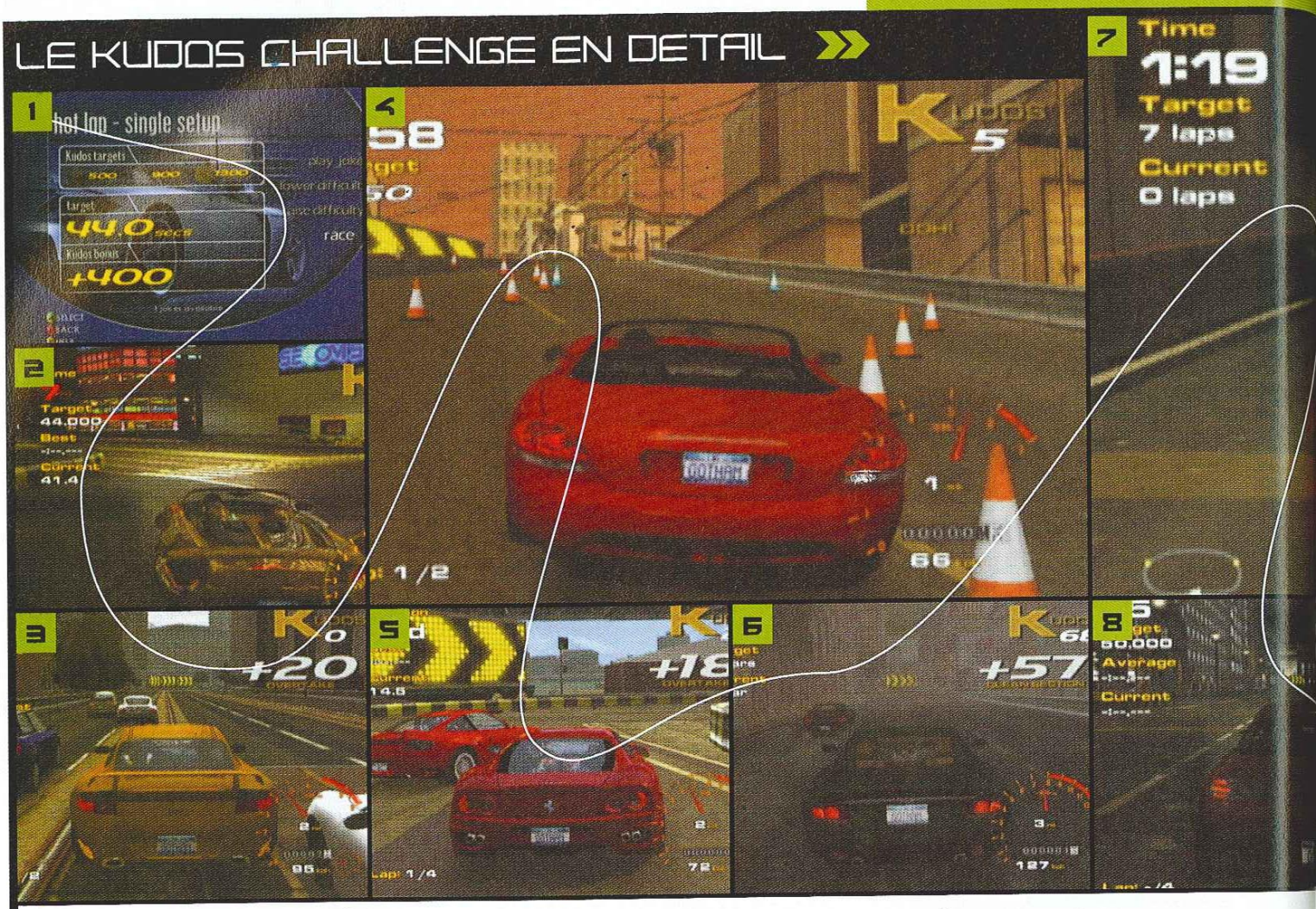
Ce dernier est de loin le plus passionnant. Il vous invite à participer à 17 championnats ! Chacun d'eux comprend diverses épreuves où le seul but est d'amasser le maximum de Kudos (cf. *C'est quoi un Kudos ?*).

Les épreuves sont nombreuses (cf. *Kudos Challenge*), et vous retrouverez aussi bien des courses classiques que des épreuves de conduite où adresse, vitesse et finesse riment à merveille. Avant de vous lancer dans chaque épreuve, vous devez au préalable parier sur le score que vous serez en mesure d'atteindre. Plus votre objectif est élevé, plus le nombre de Kudos bonus est important. A vous de tenir vos objectifs pour faire fructifier vos points. En cas de doute sur vos performances, vous pourrez toujours avoir recours à un joker pour doubler la mise. Bref, vous devrez gagner un nombre conséquent de championnats afin d'accumuler des voitures de plus en plus puissantes. En dépit d'un nombre famélique de véhicules (29), vous posséderez la crème de la crème en matière de grosses GT. Ici, pas de citadine de 60 ch. ou de berline familiale en guise de bonus, finalement bien inutiles... Les fans de *Gran Turismo* comprendront. Seules les grosses voitures sportives font leur entrée. On note d'ailleurs que les voitures de moyenne gamme, présentes sur Dreamcast, (Renault Megane, Peugeot 206 ou encore les Fiat Barchetta), ont été débarquées au profit de véhicules plus prestigieux (Aston Martin Vanquish, Ferrari F50, Porsche Carrera GT, etc.).

Essence même de tout jeu de course qui se respecte, la conduite tient une place prépondérante dans *PGR*. Plus vous grimpez les échelons, plus vous vous en rendez compte. Difficile de remporter une victoire en se basant uniquement sur la puissance du moteur. La conduite est la pierre angulaire du soft, et vous devrez apprendre à maîtriser les bolides du jeu. Les développeurs ne sombrent pas dans les extrêmes : en termes de jouabilité, le titre n'est pas aussi pointu que *F355 Challenge* (Dreamcast) mais moins arcade qu'un *Ridge Racer* (PlayStation). *PGR* se situe à mi-chemin entre les deux genres. Mais si nous devions trouver dans la concurrence un titre jouissant d'atouts similaires, *Gran Turismo* pourrait jouer des coudes. Des similitudes concernant le comportement des véhicules sont, en effet, observables. Le type de transmission joue irréfutablement un rôle dans le comportement de la voiture sur la piste. Les différences de pilotage entre une propulsion ou une quatre roues motrices se ressentent immédiatement. Sur la route, vous ne faites qu'un avec le

Plus de limites : contrairement à la version Dreamcast, il est désormais impossible d'amasser un nombre considérable de Kudos en réalisant des burns au milieu de la route.

LE KUDOS CHALLENGE EN DETAIL



En dehors des modes Quick Race et Arcade Race, il existe le Kudos Challenge qui représente le noyau dur du jeu. C'est ici que l'on peut gagner la plupart des gros bolides. Mise à part les courses classiques et les épreuves, sachez qu'il existe également un championnat d'endurance. Rassurez-vous, quinze tours sont à parcourir en moyenne.

1 Explications : avant de réaliser une des différentes épreuves, vous devez au préalable parier sur le score que vous allez accomplir. Bien évidemment, plus le challenge est corsé, plus le nombre de Kudos est élevé.

2 Hot Lap Single : vous devez réaliser un tour en dessous du temps que vous avez décidé avant de vous lancer dans l'épreuve. Attention, vous devez également effectuer des dérapages pour augmenter le nombre de Kudos.

3 Street Race : il s'agit d'une course classique dans laquelle vous affrontez cinq adversaires complètement fous prêts à tout pour gagner. C'est généralement l'épreuve la plus facile à passer.

4 Style Challenge : ah ! voilà la meilleure épreuve du jeu. Le but ici est de suivre la route tracée par des cônes et de passer les différents checkpoints le plus vite possible en prenant soin d'enchaîner les dérapages. Un vrai régal !

5 One One One : cet affrontement vous oppose à un pilote généralement

LE MODE MULTIJOUEUR

PGR ne se contente pas d'un mode Solo, vous pourrez y jouer jusqu'à quatre !

De deux à quatre joueurs, le mode multi de *Project Gotham Racing* reprend l'intégralité des pistes. Malheureusement, la complexité de certains tracés a une influence néfaste sur la qualité graphique d'une ville comme New York dans laquelle un léger brouillard gêne la visibilité. Ce n'est pas le cas à Londres. Toutefois, quel que soit le niveau, la modélisation des véhicules est très perfectible. Les voitures sont moins détaillées et un peu plus grossières.

Les courses à plusieurs donnent lieu à de nombreux carambolages. D'ailleurs, on oublie rapidement le podium pour se concentrer uniquement sur les adversaires en tentant par tous les moyens de les envoyer dans le mur. Pour remporter les courses, deux possibilités s'offrent à vous : soit vous terminez sur la plus haute marche du podium soit vous remportez le plus grand nombre de Kudos en multipliant les figures de styles.

↑ **A 4 simultanément, le jeu reste graphiquement honnête. La course se transforme vite en course de stock-cars.**

XTRA

Pour modéliser les véhicules de *Gran Turismo 3*, les développeurs avaient besoin de deux semaines. Pour *PGR*, ce sont pas moins de trois à quatre semaines qui étaient nécessaires. Précisons que la modélisation est plus pointue dans *PGR* avec la réalisation de l'extérieur et de l'intérieur du véhicule.

Au boulot : le studio anglais recherche actuellement des Levels Designers spécialistes de *FPS*. Si vous êtes intéressé, une seule adresse pour entrer en contact avec eux : design@bizarrecreations.com.

équipé d'une voiture plus puissante. Ces rivaux sont très costauds et vous donneront du fil à retordre.

5 Overtake Challenge : vous devez doubler un nombre défini de caisses en un minimum de temps.

7 Total Laps Challenge : une fois encore, vous devez réaliser le plus grand nombre de tours possible en un minimum de temps. Les tracés sont minuscules comme vous pouvez l'observer sur la photo. Ils sont généralement étudiés pour que vous positionniez la voiture en dérive durant toute la durée de l'épreuve.

8 Hot Lap Average : tel un métronome, vous devez enchaîner les tours à une allure constante. La console calcule ensuite une moyenne de l'ensemble de vos tours. A vous d'être en dessous du temps sur lequel vous avez parié.

9 Top Speed Challenge : si vous avez le pied droit lourd, vous ne devriez pas avoir de mal à accomplir ce challenge et réaliser la vitesse de pointe la plus élevée sur une piste.

10 Time Run : le chrono est le seul adversaire de cette épreuve où vous devrez courir contre la montre.

11 Average Speed Challenge : ce challenge est proche de celui de Hot Lap Average à la différence près que ce ne sont pas les temps qui sont pris en compte mais votre vitesse moyenne sur l'ensemble des tours.

« EN BOITE MANUELLE, C'EST UN VERITABLE DELICE CAR LES VOITURES SONT PLUS REACTIVES EN JOUANT AVEC LE SURREGIME. »

bolide, et vous percevrez la moindre perte d'adhérence dans une courbe ou le blocage des roues lors d'un freinage tardif. Toutefois, Bizarre Creations n'a pas cherché à réaliser une simulation pure et dure car malmener une Porsche comme il est possible de le faire dans le jeu relèverait du mythe dans la réalité. Le jeu s'articule autour d'une thématique : le dérapage. Chaque courbe doit s'aborder en dérive pour faire grimper le nombre de Kudos. En entrant dans chaque virage, vous cherchez la corde afin de jouer les funambules. Une fois la glissade amorcée, c'est le pied total. Il faut tenir en équilibre sur la corde (des pneus) le plus longtemps possible. Le nombre de Kudos augmente proportionnellement. Le travail du pilote ne s'arrête pas là puisqu'il doit penser à se positionner de telle manière à enchaîner sans heurt la courbe suivante. Un travail de précision qui requiert des heures d'entraînement, et où l'on comprend rapidement qu'il ne suffit pas de jeter sa caisse dans une direction en serrant le frein à main. En boîte manuelle, c'est un véritable délice car les voitures sont plus réactives en jouant avec le surrégime. La nécessité de maîtriser chaque courbe est bien évidemment une obligation. Mais ce travail est de longue haleine compte tenu du nombre de pistes s'élevant à plus de 200 ! Avec cette pléthore de circuits, l'ennui ne viendra pas frapper à votre porte. Là est le principal atout de *PGR*, qui suscitera plus d'intérêt qu'un *GT3* où seul l'attrait du véhicule

La voie royale : pour progresser plus rapidement dans le jeu, débutez par le mode Quick Race en essayant d'obtenir toutes les médailles en or. Ainsi la progression en Kudos Challenge sera plus aisée.

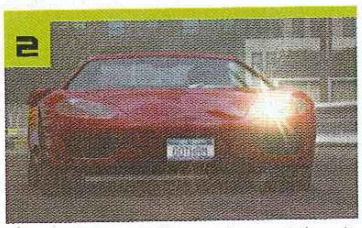
XTRA

Malgré la présence de star comme Iggy Pop, The Chemical Brothers ou encore Timbaland, il est possible d'intégrer vos CD dans le jeu. Pour cela, il suffit tout simplement de copier les pistes sur le disque dur de la console. Vous pourrez ainsi écouter les hits du moment. Dévaler les rues de San Francisco sur fond de L5, ça le fait non ?

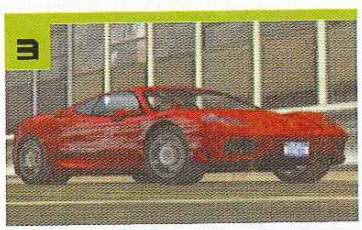
LES DETAILS
Les plus qui font la différence

Défoncer des véhicules à plusieurs centaines de milliers d'euros n'est pas utopique. Vous pourrez donc transformer votre véhicule en ruine brinquebalante.

» Le pare-chocs et le capot sont complètement défoncés suite à un choc.



» Vous pouvez perdre vos phares, et de nuit la visibilité s'en voit affectée.



» La peinture du flanc droit est à revoir ! Ce type d'incident survient en frottant un rail.

» Les rétroviseurs ne sont pas épargnés ! Ici, le rétro droit est à l'intérieur de la caisse.

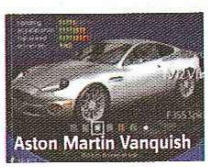
» Le feu droit a explosé, il est désormais impossible de savoir si vous freinez.

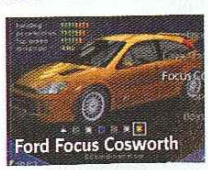
» Les adversaires embrassent votre bouclier arrière si vous freinez tardivement.

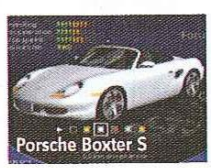
↑ Les reflets des décors sur la carrosserie des véhicules sont incroyables, on avait jamais vu ça sur console !

LES BOLIDES DE PROJECT GOTHAM

Voici la présentation des 29 véhicules que vous aurez la possibilité d'acquérir tout au long de *Project Gotham Racing*.







J'veux la même : la Nissan Skyline GTR est la voiture la plus intéressante. Puissante et facile à manier, vous pourrez achever la moitié du jeu au volant de cette caisse.

↑ **Inutile mais indispensable : il est possible de choisir la forme et le contenu de votre plaque d'immatriculation. Un petit plus pour les replays.**

XTRA

↑ **Impossible de régler les bolides !**

A l'instar de *MSR* sur Dreamcast, aucun mode Settings n'a été implémenté. Quel dommage ! Il est paradoxal que les développeurs aient accordé autant d'attention aux pistes et aux modes sans intégrer la possibilité de modifier les voitures. L'utilisation des Kudos pour acheter des nouvelles pièces aurait été très intéressante. On ne peut malheureusement pas booster ses bolides. De plus, il est impossible de toucher aux châssis ou encore aux appuis aérodynamiques de certaines voitures. Une telle option aurait permis d'affiner un peu mieux la tenue de route des caisses et vous permettre d'adapter le véhicule à votre style de conduite. Si un second épisode voit le jour, un mode comme celui-ci ne sera pas superflu. En son absence, les néophytes de la mécanique ne se plaindront pas, mais les autres devront faire avec le véhicule par défaut.

bonus motive le joueur. C'est avec plaisir que l'on reprend le paddle pour trouver les trajectoires idéales et réaliser les meilleurs scores. *PGR* n'est pas un jeu de course où l'on affronte cinq concurrents déchaînés. Malgré ses origines anglaises, ne vous attendez pas non plus à affronter des gentlemen drivers. L'éthique des pilotes s'arrête au niveau de leurs pare-chocs. A gauche, à droite, s'il subsiste une brèche, ils essaient de s'engouffrer. L'agressivité est telle que les pilotes n'hésitent pas à vous percuter pour vous pousser à la faute. Il est même amusant de constater qu'en évitant un heurt à la dernière minute, un concurrent peut finir sa course dans le mur. Les dégâts se répercutent alors sur la carrosserie, et une luxueuse sportive peut vite se transformer en une épave. Tout est destructible (feux, capot, ailes, rétros, bouclier...).

Le soft de Bizarre Creations joue avant tout la carte du challenge en proposant une multitude d'épreuves destinées à dompter votre bolide. Ceux qui ne jurent que par la course pure et dure seront peut-être déçus même si ces dernières sont d'une rare intensité comparée à un jeu comme *GT3*. Concernant le titre de Sony, ceux qui ont adoré les épreuves des permis seront comblés avec *PGR* puisque tout le jeu s'articule autour de challenges similaires voire plus intéressants. Si vous cherchez un jeu de course basique avec uniquement des courses, passez votre route. En revanche, si vous êtes du genre à vous acharner sur une piste pour réaliser le tour parfait, alors *PGR* vous plaira. Retenez une chose, la menace, ce n'est pas les adversaires mais le chrono !

VERDICT

GRAPHISME
La modélisation intérieure et extérieure des véhicules est parfaite. Les décors manquent de relief et les villes d'animation.

SON
La possibilité d'implémenter ses musiques est appréciable. Le son des moteurs est moyen et manque de pêche.

JOUABILITE
La jouabilité est délicate, mais l'on s'y accommode très vite et le contrôle des bolides devient alors jouissif lors des dérapages.

DUREE DE VIE
Avec plus de 200 pistes et des challenges tous azimuts, vous n'êtes pas prêt de voir la fin d'autant qu'on ne s'en lasse pas.

SUR LE PODIUM
- \+ 4 villes et plus de 200 pistes !
- \+ Des challenges nombreux et intéressants.
- \+ Agressivité des adversaires.

DANS LE MUR
- \- Les villes sont mortes.
- \- Impossible de régler les voitures ou de les booster.
- \- Des ralentissements sur certaines pistes.

EN RESUME
***PGR* vous invite à connaître l'ivresse de la vitesse en associant adresse et finesse. Avant tout destiné aux accros des records et des férus de pilotage.**

OFFICIEL XBOX MAGAZINE VERDICT

16/20

Un connaisseur : amoureux de belles mécaniques, Martyn Chudley, l'un des producteurs du jeu, possède une Lotus Elise. C'est une vraie bombe de 130 ch. pour un poids ridicule de 670 kg.

DESTINATIONS
Danger

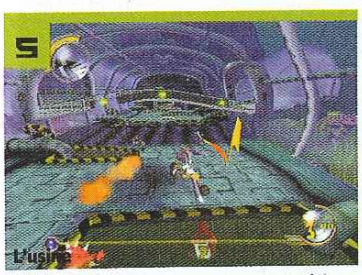
Les différents circuits de *Mad Dash Racing* appartiennent à des univers bien distincts : lave-glace, jungle et autres environnements colorés seront bien sûr au menu, sans compter les circuits secrets, mais ce sera à vous de les découvrir.

» Glissades et boules de neige sont au rendez-vous pour une chaude ambiance !

» Traversant d'immenses salles, prendrez-vous le temps d'admirer le paysage?

» Le monde le plus « fouillis » à cause d'une forêt un tantinet luxuriante...

» Ici, la chaleur sera votre pire ennemie... Dommage, elle est omniprésente !



» Perdu ! Glissez de tuyau en tuyau en évitant les pièges high-tech.

↑ Un look très cartoon mais un challenge plutôt sérieux dans lequel vous ne saurez plus où donner de la tête.

Une course délirante et des animaux délirants font-ils forcément un jeu délirant ?

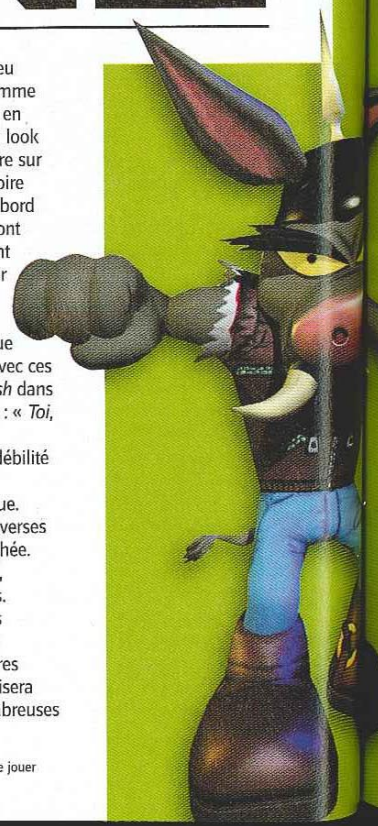
MAD DASH RACING

REDACTEUR : LAM HUA

INFOS
- GENRE : **COURSE**
- EDITEUR : **EIDOS**
- DEVELOPPEUR : **CRYSTAL DYNAMICS**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
- PRIX : **ENVIRON 70 €**
- DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

XCLU XBOX — SUR LE DVD

Mad Dash Racing : un jeu de course présenté comme délirant, puisqu'il met en scène des animaux au look funky se tirant la bourre sur des tracés exotiques et sinueux, tordus, voire torturés. Et ne pensez pas qu'ils le font à bord d'engins motorisés : nos fous du volant sont en réalité des fous de la basket. Ils courent tous à pied ! Cela me fait d'ailleurs penser à ce cauchemar récurrent où je suis poursuivi par quelqu'un alors que mes jambes bougent au ralenti, quelle que soit la force que je leur imprime... C'est avec ces horribles souvenirs que je lance *Mad Dash* dans la console, lourd d'espoirs thérapeutiques : « *Toi, mon petit coco, t'as intérêt à assurer !* » Passons sous silence le scénario dont la débilité frise l'ironie (ça doit être ça) pour nous concentrer sur le mode Aventure. Classique. Ce dernier vous permet de participer à diverses courses dans le but de décrocher un trophée. Que ce soit en obtenant un temps record, des points ou autres découvertes secrètes. L'accumulation de victoires et de chronos corrects vous ouvrira, bien sûr, les portes de nouveaux circuits, personnages et autres bonus. Mais, terminer premier ne se réalisera pas d'un claquement de doigts, et de nombreuses

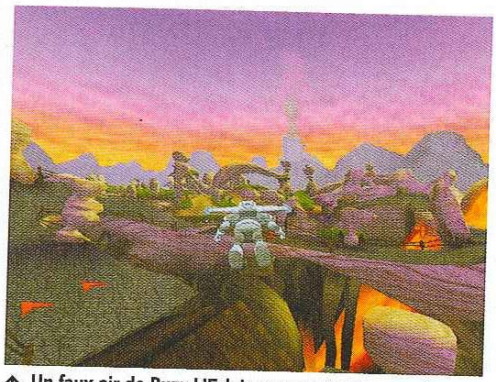


■ **Caché :** mon petit doigt m'a dit qu'il était possible de jouer avec Gex, la mascotte de *Crystal Dynamics*.

Bestiaire
Un monde de brutes

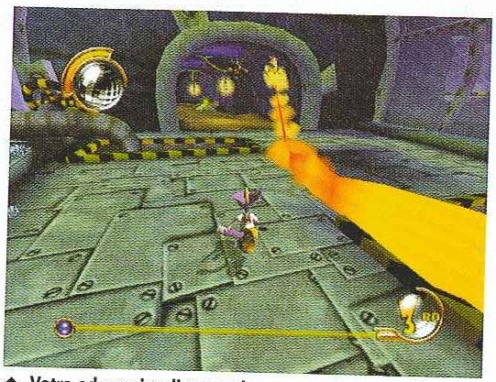
Bashers, Dashers et Gliders.

Vous trouverez, dans *Mad Dash*, trois classes de personnages, chacune possédant sa botte secrète.
Bashers : en défonçant portes et murs, les brutes du jeu découvriront des raccourcis. Cela s'applique aussi à leurs adversaires ! En cas d'attaque réussie, les Bashers augmentent leur vitesse.
Dashers : tout pour la vitesse chez ces lièvres. Vous activerez votre dose de boost tant que votre énergie le permettra. Sûrement la meilleure classe du jeu.
Gliders : leurs ailes leur permettent de planer et d'atteindre des passages en hauteur ou d'esquiver les projectiles de leurs adversaires. Ils peuvent aussi couper les virages à mort. Attention, cependant, à ne pas tomber en rade au-dessus du vide !

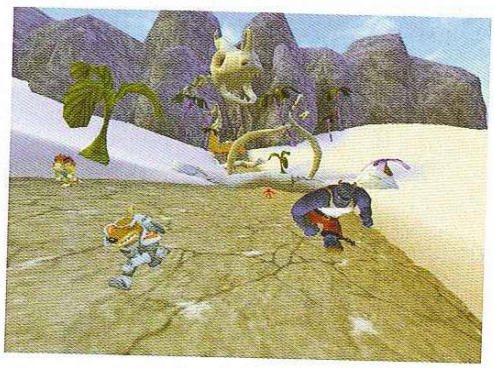


Un faux air de Buzz L'Eclair, vous ne trouvez pas ?

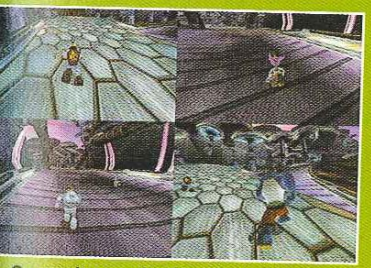
Grand téléviseur obligatoire...



Votre adversaire direct carbure aux substances illégales.



Chacun sa route, chacun son chemin.



On aurait pu croire *Mad Dash* plus sympa jouant à plusieurs...

MULTI
me suis perdu !

Comme pour *Fuzion Frenzy* (testé dans ce magazine), nous voici réunis avec mêmes personnes pour tester le mode ltijoueur de *Mad Dash*, qui devrait être son int fort. Chacun a en tête le fabuleux *Mario rt*. Quelques gimmicks en reviennent illeurs (je reste derrière le premier, et je ume juste avant la ligne d'arrivée), mais e plaisir est moindre. Première déception, il n'existe pas de mode Battle. Simplement des courses à quatre. Dommage, compte tenu de la maniabilité spéciale de *Mad Dash*, plus adaptée à ce genre d'épreuves. Second défaut, le plus important à mon nble avis, les décors très chargés du mode n'ont pas été simplifiés dans le Multi ! ous laisse imaginer le joyeux désordre avec écran splitté en quatre ! Mes convives ont tous perdus dans les méandres du nier circuit, censé être le plus simple... si vous possédez un rétroprojecteur 0 cm de diagonale, cette remarque est que. Décidément, la vie est plus simple d on est riche !

« PAS LE TEMPS DE S'ENNUYER DANS *MAD DASH RACING* ET, POURTANT, BIZARREMENT, LA SAUCE NE PREND PAS. »

embûches vous éloigneront de la ligne d'arrivée. Ravins, dalles mouvantes, eau, faune sauvage et boss de fin de niveau vous mèneront la vie dure. Sans compter vos adversaires directs qui emploieront moult items destructeurs et membres armés pour vous ravir la première place. Les développeurs ont inclus une multitude de possibilités annexes à la course qui enrichissent ces marathons sauvages. Grimper à une échelle, nager ou avancer accroché à un grillage vous demandera de secouer votre joystick droit en plus du gauche pour progresser plus vite. De même, un système de figures (360°, 720°), de dérapages et de slides sur les rampes vous permettra d'augmenter votre vitesse. Bref, pas le temps de s'ennuyer dans *Mad Dash Racing*.
Et pourtant, la sauce ne prend pas. La faute à la sensation de vitesse, aux décors touffus à l'excès, ou à tout cela en même temps, et plus ? Le problème essentiel de *Mad Dash* provient, en fait, de sa jouabilité et de son univers bâtard, entre le jeu de plate-forme en 3D et un *Mario Kart*. Les personnages que vous contrôlez ne possèdent aucun modèle physique propre aux jeux de voiture traditionnels : exit donc les phénomènes d'accélération et de tenue de route. Ce qui gâche une bonne partie du challenge - et du plaisir - procuré par le genre. On a l'impression d'avancer bêtement et trop vite dans un niveau de *Crash Bandicoot* ou de *Gex* sans les ennemis et les plates-formes. Et on se perd dans ces tracés tordus jusqu'à plus soif ! Si *Mad Dash* était censé réunir le meilleur des deux mondes, c'est plutôt raté. Dommage.

VERDICT

GRAPHISME
Mignon et coloré, il ne casse pas des briques. Mais il révèle, en revanche, un travail certain. Un peu riche, parfois.

SON
Rien de bien révolutionnaire de ce côté-là. Les cris des animaux sont sympathiques, les musiques anodines.

JOUABILITE
D'un côté, nous avons des animaux trop maniables, de l'autre des circuits trop fouillés et « fouillis ». Etrange !

DUREE DE VIE
De nombreux circuits et challenges à affronter, mais la lassitude s'installera bien avant que vous n'ayez rempli tout cela.

DASHER
+ Un univers amusant.
+ Une réalisation qui se révèle correcte.
+ Les cascades.

LOOSER
- La jouabilité est étrange
- Le mode Multijoueur est confus.
- Les tracés sont peu lisibles.

EN RESUME
Si vous êtes adepte de concepts mi-figue mi-raisin, essayez-le avant d'acheter. Si vous êtes mi-raisonnable mi-exigeant, lisez les autres tests de ce magazine. Le bonheur est au coin !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

9/20

Collection : si vous réunissez dix pierres vertes, vous obtiendrez les trois coups spéciaux à la fois.

↑ Que les maniaques se rassurent : les traces dans la neige demeurent. On a vérifié !

Amateurs de puffs, de grands espaces et surtout de bons jeux, ouvrez bien les yeux !

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

XCLU XBOX — SUR LE DVD

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SÉLECTION

REDACTEUR : LAM HUA

INFOS

GENRE : **SPORT**

EDITEUR : **MICROSOFT**

DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Commençons, à la manière des mathématiciens, par les conclusions. Premièrement : *Amped* fait partie des trois meilleurs titres de la Xbox. Deuxièmement : *Amped* appartient aux trois meilleurs jeux de snowboard, toutes plates-formes confondues. Voilà pour l'intro. Etayons maintenant nos dires, plutôt gonflés à ce stade de la lecture. Vous avez mis vos gants et vos baggys Gore Tex ? C'est parti...
La réalisation, tout d'abord. Premier contact avec la neige... Euh ! les graphismes : tout paraît bien propre, mais très sobre. Puis, on se lance. Et l'on se rend finalement compte des mille et une merveilles graphiques gérées en toute discrétion par la Xbox. Le brouillard volumétrique des sommets s'éclaircit sur une profondeur de champ extraordinaire, les traces laissées dans la neige sont criantes de réalisme, des flocons tombent des arbres en cas de rencontre inopportune... Et les animations se révèlent impeccables. Celles de votre rider, par exemple, sont d'un naturel fou. Observez-le se déhancher pour lancer une rotation en l'air ou agiter ses mains lorsqu'il perd l'équilibre.
Après les feux d'artifice des premiers jeux (*Dead or Alive, Halo*), la puissance sereine de *Amped* rassure. Les sensations de glisse délivrées par le moteur 3D sont si intenses qu'on serait prêt à dévaler bêtement les (hors) pistes pour comprendre l'engouement des gens pour le snowboard ! Bien sûr, les programmeurs ont pimenté le jeu pour que les férus de challenges corsés trouvent également leur compte. Et encore une fois, les choses ont été bien réalisées.

■ **Attendez-moi ! :** si vous croisez un autre rider, suivez-le. En général, il connaît les bons spots...

UN PEU D'HUMOUR

Si c'est pas un beau sourire, ça...

Notez qu'*Amped* est doté d'un humour corrosif. Ce qui n'est pas pour nous déplaire ! Les commentaires des photographes et des autres concurrents sur vos chutes sont mordants. On retiendra, par exemple, le « *You Rule ! Not* » (« *T'assures trop ! Pas* »).
De même, les images de couverture médiatique, que vous classerez dans votre album photo, sont bourrées d'humour décalé, cher au milieu.
Question délire toujours, la première personne à nous donner une définition exacte du terme « *Amped* » gagnera... rien, bande d'intéressés !

Les rivières glacées sont de vrais coupe-gorge : haute vitesse et maniabilité réduite.

On aurait bien aimé un mode avec deux joueurs simultanément.

MULTI

Sous la déception, le fun !

Comme vous avez pu le lire, un mode Quatre joueurs en écran splitté ou en réseau n'a pas été inclus dans le jeu. Vous vous amuserez tout de même à défier vos amis. Et pour cela, quelques modes ont été ajoutés, basés sur l'obtention du meilleur score. Qu'il soit cumulé sur un run ou sur une seule figure, le défi se révèle sympathique, particulièrement dans sa version Dash till you Crash. Vous devrez marquer un maximum de points sans jamais chuter ! Entre la prise de risque et la peur de se retrouver arrêté dès la première tentative, la tension est grande. Il n'est pas rare d'entendre un silence d'outre-tombe alors que votre rider se situe à six mètres au-dessus du sol... Jusqu'à ce que l'atterrissage provoque, au choix, rires ou larmes de vos concurrents (« *Oh ! la chance* »).
Le jeu paraît bâclé, au premier abord, mais le fun est tout de même présent ! Cependant, on aurait aimé que les développeurs aillent jusqu'au bout de l'exploitation du jeu, et nous offrent quelques options à plusieurs. Pour la prochaine fois...

« APRES LES FEUX D'ARTIFICE DES PREMIERS JEUX (*HALO, DEAD OR ALIVE...*), LA PUISSANCE SEREINE D'*AMPED* NOUS RASSURE. »

Chaque course est multiple puisque de nombreux challenges seront à accomplir. Vous pourrez, tout d'abord, choisir votre point de départ sur la piste. Ce qui influera sur votre parcours. Ensuite, vous devrez déterminer votre objectif. A la manière de *Shaun Palmer* (inspiré de *Tony Hawk*), différentes tâches vous seront proposées. Vous devrez en remplir un maximum avant de débloquer tout plein de trucs secrets, d'améliorer votre personnage et de grimper dans le classement pro. A coups de tricks, tous plus impressionnants les uns que les autres (cela vous étonne ?) ! Mais attention, ici aussi, le réalisme prime ! Si vous sautez plus haut que dans la réalité (quoique, en observant les vidéos des professionnels...), il sera difficile de rentrer plus qu'un double salto ou qu'un 900°. Dans cette même optique, grinder (glisser) sur une barre de métal demandera précision et timing. Vous devrez vous positionner dessus correctement avec un minimum de vitesse et tenir l'équilibre. Les combinaisons de rotation, grinds et autres grabs assurent cependant une variété de figures très satisfaisante. D'autant que les placer est enfin gratifiant ! L'apprentissage du snowboard rejoint ici la réalité : on commence par des fautes de cares idiotes et par des bonds de grenouille insipides pour terminer à cinq mètres de hauteur, la tête en bas, les mains accrochées à la planche et le sourire rivé sur l'objectif du photographe en délire !
Argh ! Tant de bonheur, ce n'est pas possible. Eh bien, si ! Même si quelques griefs viennent quelque peu entacher la neige immaculée au soleil. Ben oui, quoi ! Sinon, ce ne serait plus marrant ! Ainsi le système de scores apparaît très capricieux. Alors qu'un énorme saut pimenté de deux saltos amples ne mérite parfois que 6 000 points, une petite vrille à ras du sol en rapporte plus du double ! Pire, la même vrille minable ne rapporte pas toujours autant. Jean-Pierre Pernaut nous dirait que c'est à cause de l'euro, que nous serions à peine avancés... Cette fluctuation intempestive risque donc de titiller les accros aux runs parfaits. En effet, ces personnes étranges recommencent immédiatement leur saut si le premier double triple grabbé n'est pas parfaitement rentré avec le score attendu.
Notons également l'absence totale de temps. Si l'initiative semble bonne (fini ces satanés check points qui détruisaient l'ambiance « free ride » des jeux de snowboard), quelques courses au chrono auraient été bienvenues. Plus grave, le mode Multi est complètement gâché. Les quatre joueurs annoncés ne concourent qu'à tour de rôle ! Terminé les rêves d'escapades groupées le long des glaciers ou de boarder cross, ces courses sauvages où les contacts physiques sont conseillés. L'absence d'écran splitté ou de link est donc regrettable, bien que les modes présents dans *Amped* soient assez plaisants (cf. encart). Le plaisir de jeu

Cheats intelligents : il existe, bien sûr, des cheats dans *Amped*. Mais si vous les activez, vous ne pourrez pas sauvegarder ! Malin...

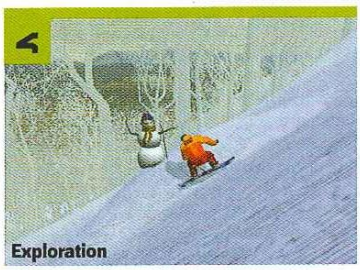
OBJECTIFS
Si vous les acceptez...

Amped : Freestyle Snoboarding propose cinq objectifs par circuit : le Score, les Médias, les Sponsors, l'Exploration et enfin le Pro. Sachez que la difficulté de ces challenges augmente à mesure que vous les atteignez.

Il faut tout bêtement atteindre un score demandé en un seul run.

Des photographes sont placés partout sur les pistes. Impressionnez-les !

Les sponsors vous demandent d'exécuter leurs tricks favoris (grabs, slides, etc.).



Renversez les huit bonshommes de neige disséminés dans chaque circuit.

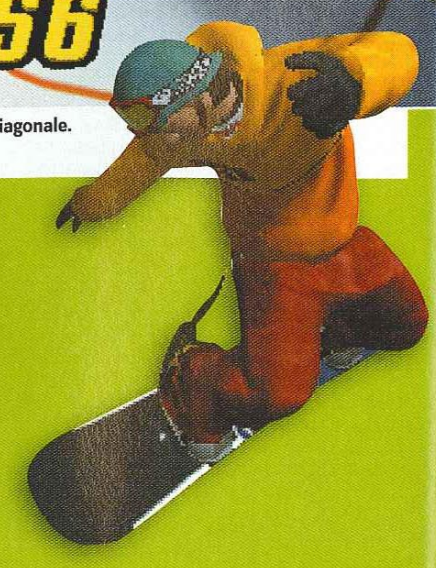
Les pros viendront régulièrement vous défier. Exécutez de meilleures figures qu'eux.

↑ Suivre les pros semblera très simple au départ... C'est après, que ça se gâte !

↑ Les half-pipes sont difficiles à gérer : pensez à prendre votre élan en diagonale.

PRETTY WOMAN !
On soigne son look !

C'est bien connu, les snowboarders et autres skaters sont de vrais fashion victimes ! Ils seront, ici, comblés, puisque la plupart des grosses marques du milieu (Burton, Volcom, K2...) mettent à leur disposition un large choix de planches et de fixations. Les pantalons, bonnets, gants indispensables pour briller sur les pistes accompagneront vos inimitables lunettes de sportif branché.



Combos : la tradition veut que les combinaisons de figures rapportent une grande quantité de points. Enchaînez sauts et grinds pour en engranger un max.

HALO
DOCK GAMES
www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...
HALO COMBAT EVOLVED
BUNGIE
ODDWORLD Munch's Oddysee
XBOX
NOUVEAUX MAGASINS
COMPIEGNE
26, rue des Lombards
03.44.40.29.18
BETHUNE
18, rue des Treilles
03.21.68.60.50
NEVERS 2
ZA des Grands Champs
03.86.61.38.29
RENNES
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26
TOURS CENTRE
10, rue de Bordeaux
02.47.75.03.03
ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE
FRANCE
EUROPE
SUISSE
DOM TOM
DEAD OR ALIVE 3
TECMO
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft
course
FPS
combat
plate-forme
réseau
pad Xbox
SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)
TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)
Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer
Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 115 points de vente en France et en Europe.
Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Farc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD
*Prix public conseillé. - **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES & www.dockgames.com sont des marques déposées. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min.
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. Tous droits réservés. Xbox & logo Xbox sont des marques déposées du GROUPE MICROSOFT et pour le reste du monde.

↑ **Ah ! ces petits vandales glissent sur n'importe quoi. Terminus, tout le monde descend !**

VERDICT

GRAPHISME
Tout en réalisme et en effets discrets, mais efficaces. La plastique de *Amped* est aussi pure et belle que de la poudreuse...

SON
Sons et voix sont excellents. Et si les 150 morceaux du jeu ne vous plaisent pas, copiez vos CD dans la Xbox.

JOUABILITE
Le bonheur ! Juste assez accessible mais extrêmement pointue, elle retranscrit parfaitement les sensations du boarder.

DUREE DE VIE
Les nombreux parcours et challenges vous tiendront longtemps en haleine. Dommage que le Multi soit si primaire !

POUDREUSE
- + Un plaisir de jeu incroyable.
- + Une réalisation au top.
- + De nombreux challenges.

VERGLAS
- - Pas de Multi en simultané !
- - Moins accessible que ses concurrents.
- - Je suis fan de Telemark, alors...

EN RESUME
***Amped* s'impose comme l'un des meilleurs jeux de snowboard actuel (sinon le meilleur). Un achat indispensable.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16/20

» se révèle, cependant, si grand que nous passerons l'éponge sur ces petits bémols qui augurent une suite parfaite et encore plus complète ! Il faut également considérer le réalisme comme une arme à double tranchant, puisque si le plaisir éprouvé dans *SSX Tricky* est immédiat, un investissement minimal sera exigé pour apprécier *Amped* à sa juste valeur : Le travail effectué dans ce jeu est d'orfèvre. Vous le ressentirez à chaque instant, du moment où vous en découvrirez la beauté et la difficulté jusqu'à celui où les finesses de la jouabilité enchanteront vos exigences de joueur. On sent vraiment que Microsoft a peaufiné chaque détail, jusqu'au fait de charger les musiques de vos CD favoris dans le disque dur de la console pour les écouter pendant une descente. Vous avez déjà dévalé un glacier vierge sur l'ouverture de *Princess Mononoke*, vous ? Trippant ! Sans compter que les nombreuses plages déjà présentes sur le DVD d'origine combleront les amateurs de snowboard virtuel. *Amped : Freestyle Snowboarding* s'impose comme une nouvelle preuve de l'incroyable line-up de départ à la disposition de la Xbox, entre *Dead or Alive 3*, *Halo* et *Munch* et comme une référence solide et prometteuse dans le genre. On en bave d'avance ! Si vous êtes un joueur un tant soi peu patient et appliqué, ne boudez pas votre plaisir et votre bécane flambant neuve en passant à côté de *Amped*. L'essayer, c'est l'adorer. Alors reprenez vos esprits, levez-vous et courrez l'acheter au lieu de baver devant les photos. Du givre risque d'apparaître sur vos lèvres !

■ **Ça sent le sapin :** avant de sauter, vérifiez la présence d'arbres. Ici, pas de bugs de collision, on se les prend pour de bon !

XTRA

» La jungle verglacée des jeux de glisse se divise en trois écoles : celle de l'arcade pure représentée par la série des *Coolboarders* ; puis celle des *SSX* ; et, enfin, des productions comme *Dark Summit*. Au milieu, vous trouvez les *Shaun Palmer*, directement inspirés de *Tony Hawk* : beaucoup de réalisme dans la réalisation sobre, mais des tricks très fantaisistes. En bout de chaîne, vous découvrez les simulateurs, LE simulateur, devrais-je plutôt dire : *1080° Snowboarding* de Nintendo s'est forgé une réputation de dur à cuire. Passer un 360° et surtout atterrir sans dommage demandait un réel entraînement. Mais quel plaisir après ! *Amped* vogue vers ces sommets-là .

VIVEZ OUTE LA PASSION DU JEU

9F soit 30,34€ seulement
au lieu de 418F soit 63,72€

EUX
mois, la passion des jeux
toute l'actualité, les pré-
s derniers tips et soluces
ROM dont un jeu complet.

Jusqu'à 50% d'économie

195F soit 29,73€ seulement
au lieu de 385F soit 58,69€

PSM2
Toute l'actualité des jeux-vidéo sur la Playstation 2 : nouveautés jeux et matériels, hits en avant première, codes et soluces.

195F soit 29,73€ seulement
au lieu de 385F soit 58,69€

CONSOLES MAX
100% consoles, 100% passion, Consoles Max c'est encore plus d'actualités de tests produits, des dizaines de trucs et astuces indispensables.

164F soit 25 € seulement
au lieu de 214,50F soit 32,70 €

JEUX VIDEO
Le panorama complet des jeux vidéo consoles et PC avec encore plus d'actus, plus d'images et plus de jeux !

ABONNEZ-VOUS VITE !

tourner accompagné de votre règlement à : Future France – Service Abonnements – 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

OUI, je m'abonne au(x) magazine(s) suivant(s) :

(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

C Jeux (11 numéros) : 199 F soit 30,34 €, au lieu de 418 F soit 63,72 €
SM2 (11 numéros) : 195 F soit 29,73 €, au lieu de 385 F soit 58,69 €

❑ Consoles Max (11 numéros) : 195 F soit 29,73 €, au lieu de 385 F soit 58,69 €
❑ Jeux Vidéo Magazine (11 numéros) : 164 F soit 25 €, au lieu de 214,50 F soit 32,70 €

UPJ01

it un total de : .....

règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France
préfère régler par CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| (validité minimale 2 mois)

Signature obligatoire

Nom de la Société : .....
Nom : ..... Prénom : .....
.....
Adresse : .....
..... Code postal : .....
Ville : .....
Adresse E-mail : .....

le jusqu'au 31 mars 2002. Pour l'étranger nous consulter – Tél. : 01 46 72 50 89 - E-mail : futurenet@abocom.fr ■ Vous pouvez acquérir séparément chacun des magazines cités aux prix suivants : PC Jeux 38 F soit 5,79 €, Jeux Vidéo Magazine 19,50 F
, Consoles Max 35 F soit 5,34 € et PSM2 35 F soit 5,34 €.

n de l'article L.27 du 6/1/78, les informations ici demandées sont nécessaires à l'exécution de votre commande et aux services qui y sont associés. Les catégories de destinataires sont uniquement celles nécessaires à l'exécution de cet bonnement, aux services artenaires du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations vous concernant et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service Abonnements du groupe Future France.

↑ La taille des navires adverses peut faire peur ! Couler un pareil Léviathan demandera pas mal de roquettes et de courage.

Piloter des vedettes surarmées en coulant tout ce qui bouge : la bataille navale relookée Xbox !

BLOOD WAKE

XCLU XBOX

REDACTEUR : **FREDERIC BRUNET**

INFOS

GENRE : **ACTION**

EDITEUR : **MICROSOFT**

DEVELOPPEUR : **STORMFRONT STUDIOS**

NOMBRE DE JOUEURS : **4**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

DISPONIBLE : **14 MARS 2002**

Plutôt spécialisé dans l'automobile (la série *Nascar* a été déclinée sur quasiment toutes les plates-formes !), le développeur américain Stormfront nous propose, pour son premier jeu Xbox, de piloter un hors-bord dans les eaux de la Mer du Dragon. Programme sympathique pour des vacances... Mais oubliez tout de suite l'ambre solaire et les tongs. Prévoyez plutôt gilet pare-balles et casque lourd car *Blood Wake* ne fait pas dans la dentelle !

Vous incarnez Shao Kai, un Popeye asiatique revanchard qui s'efforce de rendre les ondes plus pures en coulant tous les navires pirates croisant sa route. Compte tenu de la superficie de l'aire de jeu, il a du pain sur la planche !

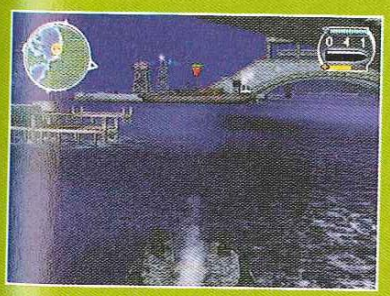
A la différence de *Twisted Metal : Black*, disponible sur une autre console noire, le jeu ne se cantonne pas dans une succession de deathmatchs dans des arènes, mais s'articule autour de missions aux objectifs bien distincts. Les vétérans humeront même un léger parfum de *Wing Commander* au vu des tâches à accomplir (escorte de navires, attaques éclaires, infiltrations, batailles rangées...).

■ **Terrain miné :** si votre canot s'échoue sur la terre ferme, vous perdrez de l'énergie... Quoi qu'il arrive, restez à flots !

La visée est semi-assistée. Evitez les mouvements brusques pour ne pas perdre le verrouillage !

De jour, de nuit, par mer calme ou agitée...

N'oubliez pas de ramasser soins et munitions.



Pas facile, mais pas infaisable !

MISSION 8 : IMPOSSIBLE ?

L'Officiel Xbox vous lance une bouée de sauvetage...

Dès le début, longez la côte puis passez par les chenaux en détruisant toutes les tourelles. Arrivé devant l'arche, vous remarquerez sur la droite (à l'est), un petit canal gardé par deux rafiots. Coulez-les et planquez-vous derrière l'îlot. Zoomez et détruisez les tourelles qui vous entourent. Avancez vers la droite. Eventuellement, coulez un cargo pour récupérer vie et munitions. Après le tunnel, vous verrez les deux cargos. Point mort, zoom et mitraille... Surtout, empruntez le même chemin pour repartir ! Merci qui ?

Pour l'aider dans sa croisade, un copilote bavard dispensera de judicieux conseils, mais manquera malheureusement de crédibilité. L'accent asiatique de vos partenaires, à couper aux baguettes ne vaut pas mieux qu'une imitation de Michel Leeb, mais ça a le mérite de détendre l'atmosphère. Car *Blood Wake* n'épargne pas votre sérénité : de l'action, toujours de l'action, et ce à chaque seconde de jeu ! Les ennemis sont retors, acharnés, nombreux... Et peuvent même piquer vos bonus de santé ! De différents tonnages, les navires ennemis se révèlent parfois très difficiles à couler si l'impétuosité est l'un de vos péchés : mieux vaut les exterminer un par un à distance plutôt que de foncer dans une mêlée d'où vous ne ressortirez pas vivant. Détruire le plus vite possible les bâtiments adverses demande aussi un timing impeccable et une bonne gestion de l'armement secondaire (la mitraille étant infinie). Les missions, hélas, sont assez mal équilibrées : trop faciles ou quasiment impossibles, il n'existe pas de juste milieu. Piloter le bateau est agréable, les mouvements réalistes de l'eau (fort bien modélisée) offrant une expérience de jeu unique, notamment dans l'anticipation des remous ! Techniquement, *Blood Wake* manque un peu de punch malgré la pléthore de polygones et l'absence de ralentissements. La faute à une mise en scène trop sage. Le titre parvient cependant à éviter le naufrage grâce à sa durée de vie plus que satisfaisante. L'essai avant l'achat est toutefois recommandé, surtout si vous recherchez un brin de subtilité dans le gameplay.

NOYADE COLLECTIVE

Les modes Multijoueur

Forcément, le jeu devient un peu moins beau en écran splitté, surtout à quatre. Il reste cependant potable et jouable. Mais pour débloquer les nombreux modes Multijoueur, surtout basés sur le deathmatch, vous devrez vous farcir de longues heures de jeu en solo...

Forcément, plus votre écran est large, plus c'est jouable...

Visuellement, il n'y a pas trop de pertes, et le jeu reste assez speed. Heureusement !

VERDICT

GRAPHISME
La texture de l'eau est superbe, les ennemis détaillés, mais les décors manquent de variété. Pas de ralentissements notables à déplorer.

SON
Musiques de restaurant chinois remixées Industrial : ça vaut le détour ! Bruitages assez chétifs qui détériorent l'ambiance.

JOUABILITE
Diriger l'inertie du bateau sur des flots tumultueux demande du doigté... et de la patience ! La prise en main reste, cependant, aisée.

DUREE DE VIE
De très nombreuses missions en solo et des modes Multijoueur variés : les brutes ont de quoi s'occuper pendant des heures.

TOUCHE
- De l'action frénétique sans aucun temps mort
- La gestion des remous lors du pilotage.
- Ennemis bagarreurs !

COULE
- Graphiquement peu ambitieux.
- Effets sonores anémiques.
- Aspect répétitif des missions.

EN RESUME
Le meilleur côtoie le pire ! *Blood Wake* est handicapé par une réalisation beaucoup trop modeste. A essayer avant d'investir.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11/20

La tactique du renard : usez et abusez du zoom. Snipez à la mitrailleuse tout en voguant à faible allure pour éliminer les tourelles côtières sans vous faire shooter.

SONDAGE LECTEURS

GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX

20 paddles Thrustmaster Firestorm d'une valeur unitaire de 30 € environ

PLUS 20 abonnements de 6 mois au Magazine Officiel Xbox,
soit 6 numéros d'une valeur unitaire de 40 € TTC

COMMENT PARTICIPER ?

1 - Répondez lisiblement au questionnaire puis découpez ou réalisez une photocopie.
2 - Adressez-le avant le 7 avril 2002 à l'adresse suivante : *Le Magazine Officiel XBox* Sondage Lecteurs, 26 boulevard Paul-Vaillant-Couturier - 94851 Ivry-Sur-Seine Cedex.
3 - Un tirage au sort sera effectué parmi les questionnaires correctement complétés. La liste des gagnants sera publié sur le daté juin 2002 du *Magazine Officiel XBox*.

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs de Future France et de ses partenaires.
Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande au *Magazine Officiel Xbox* - Service Concours - 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Remboursement du timbre sur simple demande.
Règlement complet déposé chez Maître Baroni, huissier de justice à Puteaux.

Photos et textes non contractuels. Prix publics généralement constatés. J'autorise *Le Magazine Officiel Xbox* à transmettre mes coordonnées à ses partenaires. ❑ **Oui** ❑ **Non**

SONDAGE LECTEURS - MARS 2002

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX ET VOUS

A retourner avant le 7 avril 2002 à l'adresse suivante :
Le Magazine Officiel Xbox
Sondage Lecteurs
26, Boulevard Paul-Vaillant-Couturier
94851 Ivry-sur-Seine

Important : merci de répondre clairement et lisiblement à toutes les questions. Les questionnaires incomplets ne pourront en aucun cas participer au concours.

1 - Comment avez-vous connu *Le Magazine Officiel Xbox* ?

- ❒ Par hasard chez un marchand de journaux
- ❒ Par voie d'affichage
- ❒ Par une publicité dans la presse
- ❒ Par un article dans la presse
- ❒ Par une présentation à la télévision ou à la radio
- ❒ Par un ami
- ❒ Autre : .....

2 - Pourquoi avez-vous acheté l'*Officiel Xbox* ? (2 réponses maximum)

- ❒ Par simple curiosité
- ❒ Pour le DVD exclusif
- ❒ Vous êtes un lecteur régulier de magazines de jeux
- ❒ Vous possédez une console Xbox
- ❒ Vous prévoyez d'acheter prochainement une console Xbox

3 - Combien de temps avez-vous consacré à la lecture de ce numéro ?

- ❒ Moins de 30 minutes
- ❒ 30 à 60 minutes
- ❒ 1 à 2 heures
- ❒ Plus de 2 heures

4 - Quel jugement portez-vous sur les différentes rubriques du *Magazine Officiel Xbox* ?

	Très utile	Utile	Inutile
Xclusif	❒	❒	❒
Xpress (actus)	❒	❒	❒
Xpérimentation (previews)	❒	❒	❒
Dossier Xbox	❒	❒	❒
Dossier Accessoires	❒	❒	❒
Xpertise (tests)	❒	❒	❒
Xprimez-vous (courrier)	❒	❒	❒
ProjeXion privée	❒	❒	❒
Rayons X (astuces)	❒	❒	❒
Contenu DVD	❒	❒	❒
Le mois prochain	❒	❒	❒

5 - Comment jugez-vous les critiques des tests ?

- ❒ Toujours justifiées et précises
- ❒ Souvent justifiées et précises
- ❒ Souvent injustifiées et imprécises
- ❒ Toujours injustifiées et imprécises

6 - Comment trouvez-vous les captures d'écran ?

	Mauvaises	Moyennes	Bonnes
Leur qualité	❒	❒	❒
Leur taille	❒	❒	❒
Leur nombre	❒	❒	❒
Leur légende	❒	❒	❒

7 - Que pensez-vous du système de notation ?

	Très bien	Bien	Moyen	Mauvais
La note sur 20	❒	❒	❒	❒

8 - Qu'aimeriez-vous trouver dans *Le Magazine Officiel Xbox* ? (3 réponses maximum)

- ❒ Plus d'actus
- ❒ Plus de previews
- ❒ Plus de tests
- ❒ Plus de soluces
- ❒ Plus de pratique
- ❒ Plus de comparatifs
- ❒ Plus de DVD
- ❒ Une rubrique Internet
- ❒ De nouvelles rubriques

9 - En dehors de vous, combien de personne va lire ce numéro ?

- ❒ Aucune
- ❒ Une
- ❒ Deux, trois
- ❒ Quatre, cinq
- ❒ Six ou plus

9 bis - Qui sont ces personnes ?

- ❒ Ami(s)
- ❒ Conjoint(e)
- ❒ Famille
- ❒ Relation professionnelle

10 - Qu'allez-vous faire de ce numéro du *Magazine Officiel Xbox* ?

- ❒ Le classer
- ❒ Le prêter à un ami
- ❒ Le jeter

11 - Lirez-vous les prochains numéros du *Magazine Officiel Xbox* ?

- ❒ Oui, certainement
- ❒ Oui, probablement
- ❒ Non, probablement pas
- ❒ Non, certainement pas

12 - Quelle note donneriez-vous au *Magazine Officiel Xbox* ?

- ❒ 1/10
- ❒ 2/10
- ❒ 3/10
- ❒ 4/10
- ❒ 5/10
- ❒ 6/10
- ❒ 7/10
- ❒ 8/10
- ❒ 9/10
- ❒ 10/10

13 - Quelle note donneriez-vous au DVD exclusif du *Magazine Officiel Xbox* ?

- ❒ 1/10 ❒ 2/10
- ❒ 3/10 ❒ 4/10
- ❒ 5/10 ❒ 6/10
- ❒ 7/10 ❒ 8/10
- ❒ 9/10 ❒ 10/10

14 - Possédez-vous déjà une « machine » pour jouer ?

- ❒ Xbox
- ❒ PlayStation 2
- ❒ Dreamcast
- ❒ Gamecube
- ❒ Nintendo 64
- ❒ Game Boy
- ❒ Game Boy Color
- ❒ Game Boy Advance
- ❒ PlayStation
- ❒ PS1
- ❒ PC
- ❒ Mac
- ❒ Autre

15 - Si non, avez-vous l'intention d'acheter prochainement une de ces « machines » ?

- ❒ Xbox
- ❒ PlayStation 2
- ❒ Dreamcast
- ❒ Nintendo 64
- ❒ Game Boy
- ❒ Game Boy Color
- ❒ Game Boy Advance
- ❒ PlayStation
- ❒ PS1
- ❒ PC
- ❒ Mac
- ❒ Autre

16 - Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo chez vous ?

- ❒ Moins d'un an
- ❒ Un à deux ans
- ❒ Trois à cinq ans
- ❒ Cinq et plus

17 - Combien d'heures par semaine jouez-vous aux jeux vidéo ?

- ❒ Moins d'une heure
- ❒ Une à deux heures
- ❒ Deux à cinq heures
- ❒ Cinq à dix heures
- ❒ Plus de dix heures

18 - Combien de jeux comptez-vous acheter dans les douze prochains mois ?

- ❒ Aucun
- ❒ Un, deux
- ❒ Trois, cinq
- ❒ Six, neuf
- ❒ Dix, quinze
- ❒ Seize et plus

19 - Achetez-vous des jeux ? (plusieurs réponses possibles)

- ❒ Neufs
- ❒ D'occasion
- ❒ En collection petit prix

20 - Où achetez-vous habituellement vos jeux ?

- ❒ Dans les magasins spécialisés (Score Games, Difintel, Micromania, etc.)
- ❒ Dans les grandes surfaces (Conforama, Auchan, Carrefour, Leclerc...)
- ❒ Par correspondance (Internet / VPC)
- ❒ Chaînes spécialisées (FNAC, Virgin, Surcouf, PC City, etc.)

21 - Quel type de jeux appréciez-vous ?

- ❒ Aventure/ Jeux de rôle
- ❒ Courses
- ❒ Simulation/Gestion
- ❒ Arcade
- ❒ Combat/baston
- ❒ Simulateur de vol
- ❒ Sports
- ❒ Plate-forme
- ❒ Stratégie
- ❒ Autres

22 - Conseillez-vous vos amis dans le choix et/ou l'achat de jeux ?

- ❒ Oui
- ❒ Non

23 - Pensez-vous utiliser la Xbox comme lecteur DVD ?

- ❒ Oui
- ❒ Non

24 - Utiliserez-vous l'accès Internet de la console ?

- ❒ Oui
- ❒ Non

QUELQUES RENSEIGNEMENTS POUR MIEUX VOUS CONNAITRE

25 - En dehors de l'*Officiel Xbox*, quel(s) autre(s) magazine(s) lisez-vous ?

- ❒ Consoles Max
- ❒ Consoles Plus
- ❒ Gen 4 PC
- ❒ Jeux Vidéo Magazine
- ❒ Joypad
- ❒ Joystick
- ❒ PC Fun
- ❒ PC Jeux
- ❒ PC Team
- ❒ PlayStation 2 Magazine
- ❒ PSM2
- ❒ Aucun des magazines cités
- ❒ Autres

26 - Votre âge

- ❒ 11/14 ans
- ❒ 15/19 ans
- ❒ 20/24 ans
- ❒ 25/29 ans
- ❒ 30/34 ans
- ❒ 35 ans et +

27 - Votre activité

- ❒ Collégien, lycéen
- ❒ Etudiant
- ❒ Salarié
- ❒ Autre

28 - Vous êtes

- ❒ Un homme
- ❒ Une femme

29 - Quels sont vos autres centres d'intérêt ?

- ❒ Sport
- ❒ Photo
- ❒ Auto/Moto
- ❒ Voyages
- ❒ Musique
- ❒ Cinéma
- ❒ Jeux de rôle
- ❒ Home Vidéo/DVD
- ❒ Habillement/Mode
- ❒ Autre

30 - Possédez-vous un téléphone mobile ?

- ❒ Oui
- ❒ Non

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Souhaitez-vous nous faire part de commentaires ou de suggestions sur *Le Magazine Officiel Xbox* ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

N'oubliez pas de nous laisser vos coordonnées :

- ❒ Mademoiselle
- ❒ Madame
- ❒ Monsieur

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....
E- mail : .....

Merci encore pour le temps que vous avez consacré à repondre à ce questionnaire.

Ces questions ne seront exploitées qu'à des fins statistiques et resteront strictement confidentielles. En application de l'article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées seront exploitées dans un but d'analyse globale et non nominative.

CAUET 6h-9h

OSEREZ-VOUS

SORTIR DU LIT AVEC LUI ?

europe2.fr

lagardere active

Toutes les fréquences sur europe2.fr
et sur le 0 892 704 804 (0,34 €/min)

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANCOIS MARIOTTI

EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

PRINCESSE MONONOKE

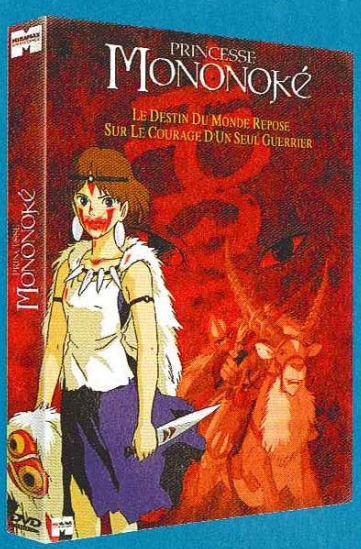
Un chef-d'œuvre du cinéma d'animation

Lorsque sa communauté est frappée par la colère d'un esprit de la nature corrompue, le jeune Ashitaka se voit contraint de partir vers l'ouest à la recherche de la source de corruption. Il croise bientôt une jeune fille farouche, fille adoptive d'une tribu de loups mythiques.

LE FILM. S'il est considéré comme une légende vivante au Japon, Hayao Miyazaki aura mis bien longtemps à s'imposer auprès du public occidental. La faute, sans doute, à une distribution internationale contestable. Heureusement, le mal commence à être réparé, en partie grâce au succès de *Princesse Mononoke*, le sommet de la carrière d'un artiste de génie. Sommet parce qu'ici la perfection esthétique et la perfection technique se disputent la vedette avec la profondeur du point de vue et le rythme épique de l'histoire. On y retrouve ainsi les thèmes favoris de Miyazaki, à commencer par son questionnement sur la place de l'homme au sein de la nature. Existe-t-il encore une possibilité d'harmonie entre l'homme et ses origines naturelles alors que la civilisation gagne le cœur des choses et des êtres ? Si cette préoccupation est éminemment japonaise, son traitement scénaristique est un modèle du genre, à tel point qu'aucun spectateur, toutes nationalités confondues, ne saurait sortir indemne d'un tel spectacle. *Princesse Mononoke* est le DVD à ne pas rater en ce mois de mars !

LE DVD. *Buena Vista* a fait son office minimum, puisque ce DVD est identique à la zone 1 sorti fin 2000. Mais l'image est globalement correcte et le son formidable. En guise de bonus, le documentaire sur le doublage américain est risible... Pour plus de contenu, on attendra l'édition spéciale d'ores et déjà annoncée pour la fin de l'année.

SITE
www.princessmononoke.com



Le dernier Miyazaki : après avoir un temps songé à abandonner l'animation, Miyazaki est revenu à ses amours en nous livrant un *Voyage de Chihiro* qu'on attend avec impatience en France.

EDITEUR : **PFE -** SON : **VO/VF DD 5.1 - VF DTS -** IMAGE : **16/9 -** PRIX : **30 € ENV.**

LA PLANETE DES SINGES

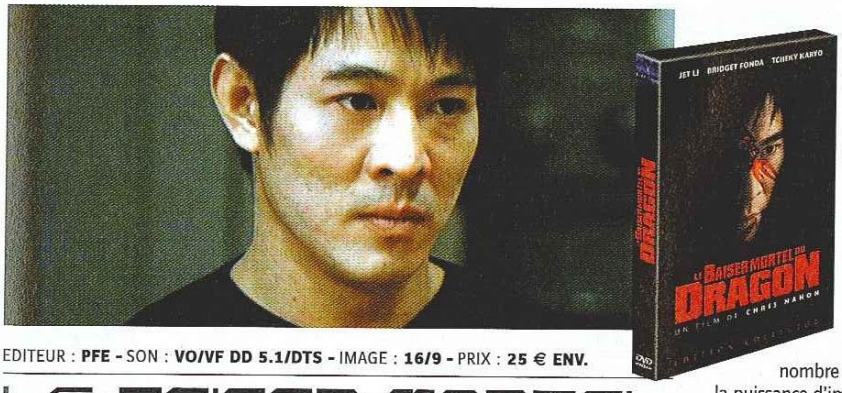
Monkey business : l'engrenage hollywoodien

Leo Davidson (Mark Whalberg), un astronaute téméraire, se trouve pris dans une tempête magnétique qui le propulse malencontreusement sur une planète primitive. Pas de chance, dans le coin, les humains sont l'équivalent du bétail alors que des singes règnent sur le monde.

LE FILM. *La Planète des Singes* est une entreprise de déconstruction à double titre. D'une part, ce remake dynamite complètement les codes établis par le film original en 1968 : à la parabole morale et à la profondeur scénaristique, les producteurs ont préféré une trame improbable et assez ennuyeuse et des personnages stéréotypés. Mais d'autre part, en choisissant Tim Burton à la réalisation, ils ont aussi opté pour une vision plus personnelle : et le brave Tim d'essayer de glisser quelques thèmes subversifs, entre respect de l'anormalité et zoophilie suggérée. Malheureusement, ces deux perspectives se télescopent trop souvent pour ne créer finalement qu'un résultat à la limite du ridicule. Reste un film esthétiquement très beau, avec une photo superbe et des maquillages qui demeureront longtemps dans les annales.

LE DVD. Comme à son habitude, la Fox nous propose un transfert d'exception : la copie est très propre, mais c'est surtout le respect de la photo, la qualité de compression et de définition qui étonnent. On redécouvre avec plaisir la superbe qualité plastique du film ! Le son est à l'avenant, avec une VF favorisée puisqu'elle a l'exclusivité du DTS. Enfin, un DVD entier est consacré aux bonus avec moult documentaires essentiellement techniques. Pour la vision artistique, mieux vaut passer son chemin...

SITE
www.planetoftheapes.com



EDITEUR : **PFE -** SON : **VO/VF DD 5.1/DTS -** IMAGE : **16/9 -** PRIX : **25 € ENV.**

LE BAISER MORTEL DU DRAGON

Les tribulations d'un Chinois à Paris

Un policier chinois est envoyé pour assister les autorités françaises dans le cadre d'une opération contre la drogue. Mais lorsque le flic en charge de l'affaire s'avère être un ripou, notre héros se retrouve traqué dans une ville hostile.

LE FILM. C'est officiel, depuis *Matrix* le cinéma a entrepris une large opération de récupération du cinéma hong-kongais. Mais lorsque Luc Besson, producteur, s'engage à fournir un film de kung-fu sur mesure à l'immense Jet Li, on ne peut que frémir. Si le résultat n'est pas si catastrophique, il est seulement supérieur aux autres films maison, comme *Taxi* ou *Yamakazi*. Le scénario est grotesque, mais ce n'est pas la force d'un tel film de genre. C'est plutôt sur les scènes de fight qu'on l'attend, et le résultat est mitigé : le réalisateur Chris Nahon peine à en maîtriser la grâce visuelle et, comme nombre de films occidentaux, la puissance d'impact est souvent préférée à l'élégance et à l'inventivité. Pas trop ennuyeux, mais pas essentiel...

LE DVD. Un superbe travail qui rend hommage à la photo de l'excellent Thierry Arbogast, chef opérateur attitré de Luc Besson. Le son est tout aussi impressionnant. Un DVD bonus contenant divers making of, bandes-annonces, storyboard, scènes multiangle, images exclusives et interviews accompagne le tout.

SITE
www.kissofthedragon.com

■ **Apes strike Back ! :** la fin de *La Planète des Singes* laisse au moins une certitude au spectateur : le film est appelé à connaître une suite. Mais Burton ne sera probablement pas de la partie.

EN BREF

15 MINUTES

Metropolitan vient d'éditer ce polar peu conventionnel ou De Niro s'amuse visiblement avec son image. Au programme, une chasse à l'homme, une réflexion sur le poids des images et un constat ironique sur le vedettariat. En termes de suspens, le film est assez convenu si l'on excepte un gros coup de théâtre qui fait basculer l'histoire dans le snuff movie crasp. Prix : 25 € env.

SHREK

Shrek est sorti il y a un bail, mais on ne pouvait manquer de vous en parler. Pas au sujet du jeu, bientôt disponible sur Xbox, on verra ça en temps voulu... Contentons-nous de souligner que ce film d'animation en images de synthèse, plutôt sympa, bénéficie d'une image et d'un son en tous points parfaits sur format DVD. Quant aux suppléments, ils se partagent entre documentaires pointus et bonus rigolos. Prix : 25 € env.

ROBERTO SUCCO

Quand Cédric Kahn s'attaque au sujet très fashion des serials killers, c'est moins pour jouer sur l'esbroufe que pour adapter de façon quasi-documentaire un fait divers réel. On pourra reprocher à *Roberto Succo* de se perdre parfois dans une sobriété à la limite du téléfilm, mais on ne pourra que louer la performance bluffante du comédien Stefano Cassetti. Prix : 25 € env.

JOSEY WALES, HORS-LA-LOI

Avant de mettre en scène *Impitoyable*, son western définitif, Clint Eastwood avait déjà commis ce *Josey Wales*, une œuvre formidable sur la guerre, les différences et la rédemption. On retrouve Clint en flingueur taciturne, et les gunfights du film comptent parmi les plus mémorables de sa carrière. A redécouvrir d'urgence dans ce DVD de qualité augmenté de deux documentaires. Prix : 20 € env.

EN BREF

EVIL CULT

Evil Cult a tout de l'ovni cinématographique, même pour les fans de Jet Li : scénario incompréhensible, absence de fin, sans parler de l'humour gras qui côtoie les scènes de combat les plus délirantes.

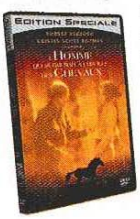
Mais c'est justement pour ces raisons qu'on l'aime, Pour une fois, ne manquez pas la VF délirante ! Prix : 25 € env.

CONAN LE BARBARE/ CONAN LE DESTRUCTEUR

Conan le barbare avait déjà bénéficié d'une édition DVD, plutôt médiocre au demeurant. En rééditant la série, PFE nous propose de redécouvrir ce petit chef-d'œuvre inégalé d'heroic-fantasy brutale. Le second opus, lui, est un monument de kitsch qui mérite d'être redécouvert pour une bonne partie de rigolade, sans compter les suppléments passionnants qui ornent les deux films. Prix : 30 et 25 € env.

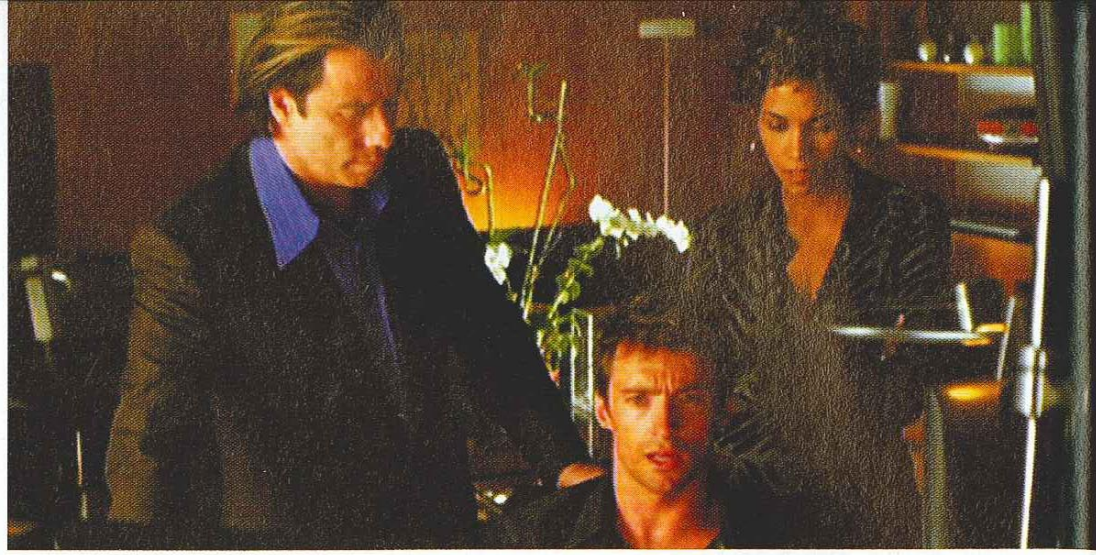
L'HOMME QUI MURMURAIT A L'OREILLE DES CHEVAUX

Robert Redford est un drôle de bonhomme. D'un côté, il se fait le chantre d'un cinéma américain indépendant et de l'autre, dès qu'il met en scène, le résultat est d'un académisme confondant. Mais au-delà d'une certaine mièvrerie, on retiendra des grands espaces filmés de main de maître. C'est déjà beaucoup. Prix : 20 € env.



FAUST

Faust réussit là ou *Spawn* avait échoué : il met en scène un super-héros trash et maudit, sans faire de concession au grand public. Le résultat ne manquera pas de réjouir les adeptes de comics extrêmes et de cinéma fantastique. D'ailleurs, ne retrouve-t-on pas à la mise en scène Brian Yuzna, réalisateur du *Dentiste* et de *Society*, un film excellent mais trop méconnu. Certes, *Faust* est parfois très Z, mais il n'en est pas moins jubilatoire ! Prix : 22 € env.



EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

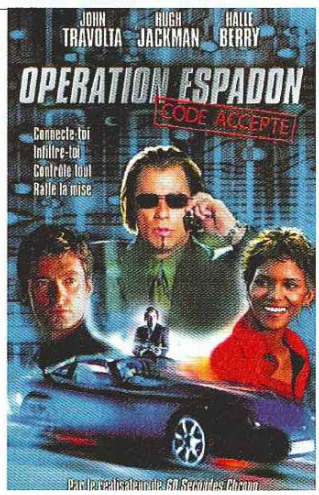
OPERATION ESPADON

Pêche en eau trouble

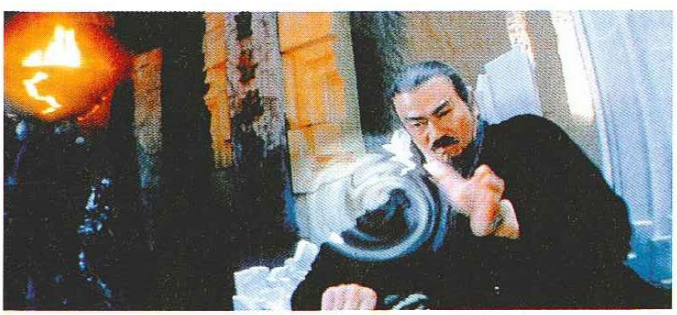
Stanley Jobson est un hacker de génie condamné par le gouvernement : il lui est interdit de toucher de nouveau à un ordinateur. Mais lorsque le mystérieux Gabriel Shear lui propose une petite fortune pour rempiler, il est difficile de résister.

LE FILM. *Opération Espadon* applique à la lettre la charte de toutes les productions Joel Silver *(Die Hard, Matrix...)* : de l'action frénétique, une image très travaillée et beaucoup de frime. La scène d'ouverture, à voir absolument, laisse présager de grandes choses, mais le reste peine à suivre, avec un Hugh Jackman bodybuildé peu crédible en *nerd* et un Travolta qui fait ce qu'il peut dans la peau d'un clone fashion de Kaiser Soze. Une série B de luxe, donc, rien de plus.

LE DVD. Une image superbe de définition, de contraste et de colorimétrie respectés. Le son n'est pas en reste, et le DVD se permet même quelques suppléments sympathiques sinon indispensables.



SITE
www.operationswordfish.warnerbros.com



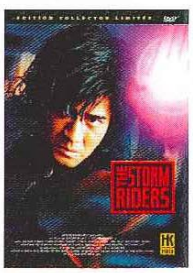
EDITEUR : **SEVEN7** - SON : **VO MONO - VF DD5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

STORMRIDERS

Le renouveau du cinéma HK

Dominateur est le leader sanguinaire d'un clan puissant. Pour asseoir son pouvoir, il n'hésite pas à tuer des porteurs d'armes légendaires, avant de recueillir leurs deux enfants et de les élever comme ses successeurs. Mais une fois adultes, Vent et Nuage se révolteront contre leur père adoptif.

LE FILM. Avec sa trame ultraclassique, *Stormriders* semblait mal parti pour renouveler le genre mille fois revisité du Wu Xia Pian, ou film de sabre chinois. Quelques années auparavant, le génial Tsui Hark avait déjà introduit des sommets de fantasy et de délire visuel dans son *Zu*, ainsi que dans des productions comme *Swordman* ou *L'Auberge du dragon*. Mais *Stormriders* ne se contente pas d'appliquer à la lettre la recette du maître, il introduit bien avant tout le monde une esthétique empruntée aux jeux vidéo, allant jusqu'à décalquer les mouvements de caméra des jeux de fight et autres séquences cinématiques en 3D. *Stormriders* vieillit bien, même si on peut lui trouver un air de film à petit budget, d'autant qu'il a donné naissance à toute une postérité. A commencer par le récent *Legend of Zu* de Tsui Hark, venu reprendre sa couronne...



LE DVD. *Stormriders* fait partie de la seconde fournée de la collection HK. Le résultat n'est que moyennement convaincant : si le master est propre, l'image demeure assez terne et manque de netteté. La présence de plusieurs bonus sur le DVD explique sans doute une compression excessive. De plus, on comprend mal le choix d'une VF en 5.1 alors que la VO n'est qu'en mono. Pour une collection destinée aux cinéphiles, c'est plus que bizarre...

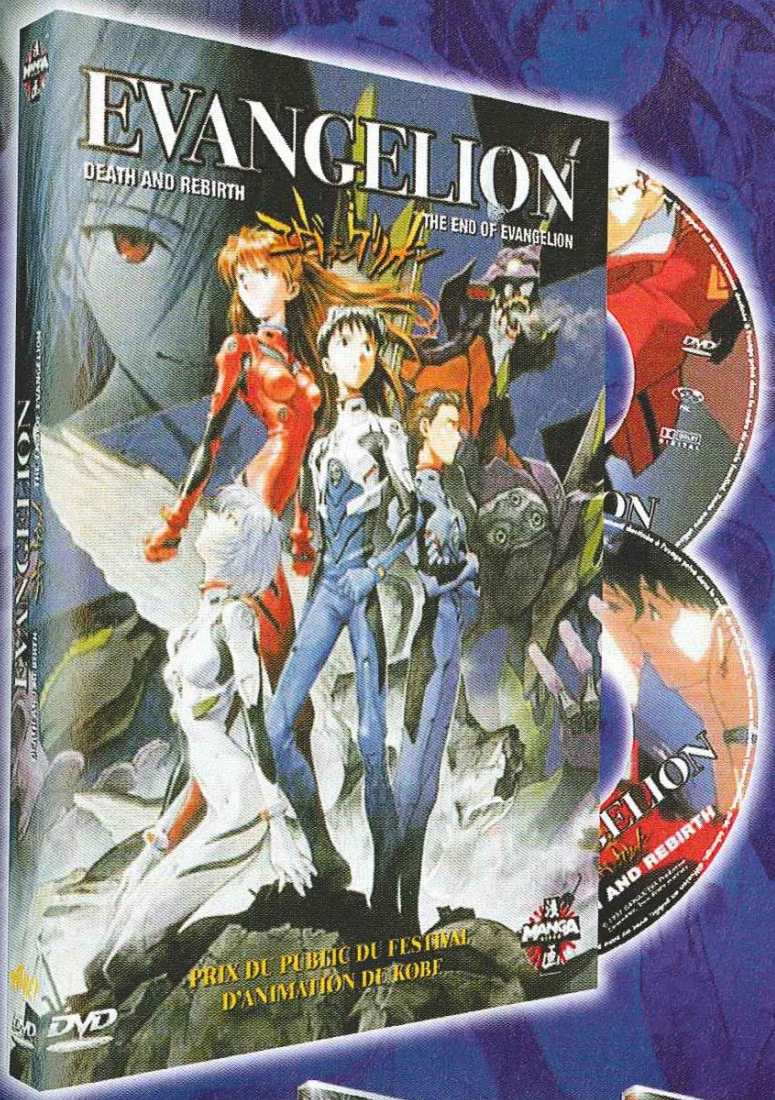
SITE
www.metrofilms.com

■ **La collection HK :** le prochain titre devrait être *Fist of Legend*, avec Jet Li, dans une superbe édition collector 2 DVD. En attendant les Tsui Hark et les John Woo...

EVANGELION

DEATH AND REBIRTH — THE END OF EVANGELION

Les 2 films de la série culte dans un coffret collector 2 DVD VIDEO



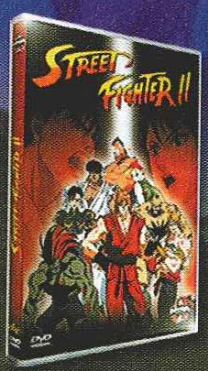
Seuls les enfants et leurs robots semblent encore être en mesure de stopper l'instinct destructeur des Anges.

Anno Hideaki nous livre une oeuvre qui restera à jamais dans l'histoire de l'animation japonaise.

SON
Français 5.1,
Anglais 5.1, Japonais 2.0

DURÉE
Death and rebirth
1h47 min env.
The end of Evangelion
1h28 mn env.

ANGEL COP VOLUME 2



STREET FIGHTER 2

GIANT ROBO VOLUME 1

PATHÉ!

NOUVEAUTÉS DVD VIDEO DANS LA MÊME COLLECTION

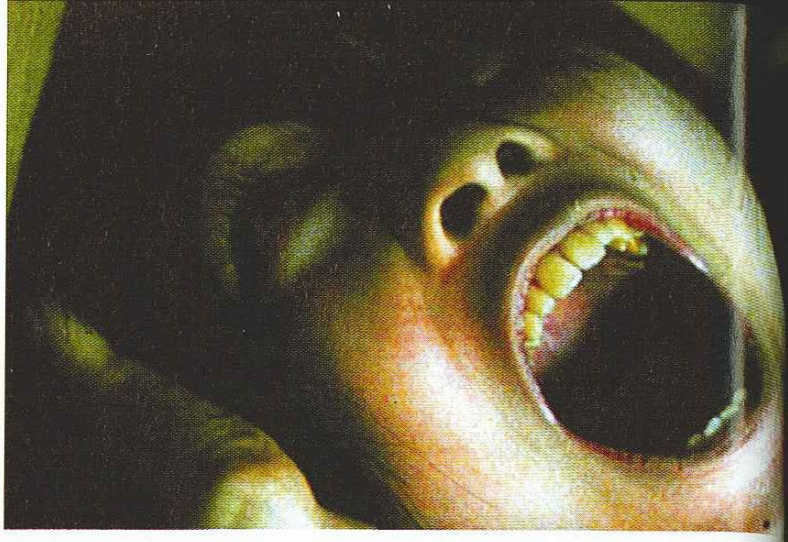
MANGA VIDEO

© 1997 GAINAX/EVA Production committee - © Pathé vidéo. Tous droits réservés.

EDITEUR : **STUDIO CANAL** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **22 € ENV.**

RING

La terreur porte un nouveau nom



Une nouvelle légende est née dans les lycées japonais : une cassette maudite, anonyme, que l'on se passe de main en main... Des images troublantes, sans significations apparentes. Puis un appel téléphonique, personne au bout du fil. Un schéma qui se répète et qui connaît une fin systématique : ceux qui ont eu le malheur de visionner cette cassette sont retrouvés morts une semaine après, heure pour heure.

LE FILM. *Ring* possède tous les attributs d'un trublion inattendu, un véritable coup de fouet adressé au petit monde peinard du film de terreur. Alors que le genre s'est abîmé depuis quelques années déjà dans les clones de *Scream* et autres films cyniques et second degré, la plupart des maîtres ont quitté le navire : Carpenter, Hooper, Cronenberg... Qui reste-t-il pour nous coller encore les belles trouilles de jadis ? Eh bien Hideo Nakata, bien sûr ! Lorsque ce dernier adapte un célèbre roman japonais, il surfe sur la vague des films d'horreur adolescents, la même veine qui engendre, à peu près en même temps, *Le Projet Blair Witch*. Et il existe plus d'un point commun entre ce dernier et *Ring* : dans les deux cas, les films jouent le jeu de la légende urbaine, du phénomène qui dépasse le film pour devenir lui-même un mythe moderne. Dans les deux cas également, c'est la suggestion et le hors-champ qui l'emporte sur le gore. Mais *Ring* va bien plus loin. Bien plus qu'un effet de mode, il met en perspective le pouvoir de l'image : c'est elle qui tue les protagonistes de l'histoire, mais c'est également elle, à travers le jeu du chat et de la souris avec le spectateur, qui va créer la peur à l'écran. L'absence totale d'humour n'est pas pour rien dans l'effet obtenu : sans rien à quoi se raccrocher, il n'existe aucune autre possibilité que de sombrer à son tour, avec les personnages du film, dans la spirale de la folie. Pour parvenir à ses fins, Nakata n'hésite pas à invoquer toute une tradition de films de fantômes japonais (on se souvient du classique *Kwaidan*). Au pays du soleil levant, on ne plaisante pas avec les spectres et on a l'art de les représenter. *Ring* se fait l'écho de cette tradition, et c'est ce mélange de vieilles recettes et de modernité formelle, c'est cet amalgame de mythes inquiétants et de technologie vidéo familière qui permet un résultat aussi traumatisant. Suivront bientôt *Ring 2* (sortie dans les salles le 20 mars), bien moins réussi mais qui a le mérite d'éclaircir quelques points obscurs de l'histoire, ainsi que *Ring 0*, une *prequel* à la série.

LE DVD. Nous l'attendions avec impatience en zone 2, celui-là ! Studio Canal nous livre enfin son DVD de *Ring*, ce qui devrait mettre la malédiction à portée de tous les salons (il semblerait que les DVD aussi tuent... vous en doutiez ?). On est tout de même un peu déçu par l'image qui manque de profondeur dans les noirs. Les scènes obscures étant nombreuses, c'est dommage. Par ailleurs, la compression n'est que moyennement maîtrisée. Les bandes-son s'en sortent mieux, avec une sobriété certaine qui laisse la place à une bonne gestion des canaux lors des scènes chocs. Interdit aux pacemakers ! Evidemment, il serait criminel de voir ce film autrement qu'en japonais sous-titré... Enfin, les suppléments nous proposent l'intégrale de la fameuse cassette maudite ainsi que, de manière moins anecdotique, une longue interview du réalisateur. On y trouve quelques détails savoureux sur le phénomène *Ring* au Japon !

SITE
www.ring-lefilm.com

LES AUTRES SORTIES DU MOIS

TITRE	EDITEUR	AVIS
Apocalypse Now Redux	PFE	La version longue du film de Coppola. On préfère l'ancienne...
Evangelion	PFE	Promis, on vous reparle de ce manga dès le mois prochain !
Final Fantasy	GCTHV	Une prouesse technologique au service d'un sujet inégal.
Highlander 4	TF1 Vidéo	Un cross-over pénible entre la série TV et les films.
Insomnies	Studio Canal	Un excellent petit film noir méconnu.
Jurassic Park III	Universal	Spielberg a quitté le navire. Reste une série B assez laide.
La Chambre du fils	Studio Canal	Une palme d'or intelligente et émouvante.
La Comédie de l'innocence	Edition Montparnasse	Un film de Raoul Ruiz à la distribution prestigieuse.
Ladyhawke	PFE	Un bon film oublié avec Rutger Hauer et Michelle Pfeiffer.
Legend	PFE	Avec le succès du *Seigneur des Anneaux*, on ressort les squelettes du placard !
Marathon Man	Paramount	Un classique avec Dustin Hoffman et Laurence Olivier.
Robocop (coffret 3 titres)	PFE	Un chef-d'œuvre, une série B et un nanar...
Rollerball	PFE	A revoir en attendant le remake de John Mc Tiernam.
Shinya Tsukamoto (collection)	Studio Canal	On vous reparle de ce cinéaste hors norme le mois prochain.
Tank Girl	PFE	Un véritable ovni cinématographique. Nanar certes, mais culte !
The Hole	PFE	Un *Scream* britannique, le sordide en plus. A voir.
The Pledge	Warner	Un polar intéressant de Sean Penn et un grand rôle pour Nicholson.
The Two Jakes	Paramount	La suite très correcte d'un chef-d'œuvre : *Chinatown*.
Une Hirondelle a fait le printemps	Studio Canal	Uniquement pour Parisiens en manque de nature.
Vidocq	TF1 Vidéo	Du grand spectacle à la française. Peu convaincant.

■ **Le renouveau :** le succès de *Ring* au Japon a relancé l'industrie du cinéma de genre et les films d'horreur se multiplient. Autant de DVD difficiles à trouver, sauf sur le Net et dans certaines boutiques.

PLAY MORE*
*JOUEZ PLUS
WWW.PLAYMORE.COM
©2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LE LOGO XBOX SONT SOIT DES MARQUES DÉPOSÉES PAR MICROSOFT CORPORATION SOIT DES MARQUES DÉTENUES PAR MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.
XBOX

XPRIMEZ-VOUS

Ici, à l'Officiel Xbox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit. Et on tient compte de vos remarques. En plus, par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez :
Par e-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr
Par lettre : Le Magazine Officiel Xbox - Courrier - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

EN BREF

Est-ce que je pourrai jouer aux jeux Xbox sur mon PC ? Est-ce que je pourrai mettre mes jeux PC sur Xbox ?
Dans le hit-parade des questions que l'on nous pose le plus, on citera ces deux-là. La Xbox et le PC sont deux machines différentes, donc les jeux de l'une ne fonctionnent pas sur l'autre. Capicce ?

Est-ce qu'on pourra brancher un clavier et une souris ?
Tant que Microsoft n'aura pas convaincu tout le monde que la Xbox N'EST PAS un PC, il n'y en aura pas. Maintenant, un autre constructeur pourrait s'y mettre, il existe déjà un adaptateur pour les prises Xbox, en vente sur le Net.

Bonjour,
Merci de répondre à mon mail, mais j'ai envoyé deux lettres et personne ne m'a répondu...
Nous recevons beaucoup de lettres, mais nous n'avons pas le temps d'y répondre. Par contre, pour les mails, on répond très vite.

Les jeux Xbox seront-ils en 60 hertz ?
Contrairement aux jeux US ou japonais, les jeux européens sont souvent en 50 hertz. Ce n'est pourtant pas une généralité mais une facilité de la part des éditeurs. Résultat : des jeux plus lents, ce qui est surtout énervant pour ceux qui connaissent les versions import. Nous vous signalerons ces différences à chaque fois.

FLORILEGE DE VOS PREMIERES LETTRES

MICROSOFT CHAUVIN ?

Ce magazine sur la Xbox est très bien fait, et m'a donné la certitude que j'allais acheter la Xbox. Mais une petite question s'impose : il est écrit partout dans votre zine que le HD ferait 8 Go, alors quelle ne fut pas ma surprise en voyant page 46, sur le ZOOM disque dur, les entrailles de la bête, un disque dur où il y avait marqué 10 Go ! Alors, les Américains se réservent des HD plus gros que pour nous, pauvres Européens (et Japonais, d'ailleurs).

Merci pour ce zine à part cette « erreur énorme ».

Xam

Le disque dur de la Xbox est soit un Seagate de 10 Go (comme sur la photo de notre numéro spécial) soit un Western Digital de 8 Go. Dans tous les cas, seuls 8 Go sont utilisés par la console. Si vous voulez savoir quel est le disque dur que vous avez, il suffit d'ouvrir votre Xbox. Vous perdez la garantie mais vous aurez la réponse, vilain curieux. Comme notre numéro spécial n'est plus en vente, nous avons refait un minidossier sur la Xbox dans ce numéro. Vous pouvez, en plus, aller voir chez nos amis de www.Tomshardware.fr

DEAD OR ALIVE 3

Bonjour,
j'ai joué a *DOA3* en import chez un pote, j'le trouve super. Y as-tu déjà joué ? (J'peux te tutoyer ?) On n'arrive pas à débloquer des costumes... Sinon, sur quoi bossent les maquettistes pour votre mise en pages (Mac ou PC, sur XPress d'adobe ?) ? Encore merci pour tout ! ! ! Tchao, a+

Thebouchon

Oui, j'ai pas mal joué à Dead or Alive, *et sur la même version que celle de ton pote. La version française de ce jeu n'a été disponible que fin février, et nous avons dû terminer ce magazine mi-février pour qu'il puisse sortir dans tous les kiosques le 7 mars. C'est dommage, notamment pour les quelques bonus de cette version (sur*

XBOX VS PC

Bonjour,
Lecteur de *PC Jeux* ton nom ne m'est pas inconnu, j'aimerais savoir si en possession d'un PC l'achat d'une Xbox est utile vu son prix et surtout vu le prix des jeux. Ce dernier point m'a fait renoncer à l'achat de la PS2, je suppose que beaucoup de jeux seront adaptés au PC, microsoft oblige.

Bruno

La Xbox ne sert qu'à jouer. Le PC permet de tout faire. Il vaut deux à trois fois le prix d'une Xbox. Il doit être régulièrement mis à jour (drivers et cartes 3D, voire processeur) pour le jeu. Maintenant, on ne joue pas de la même façon devant son écran que dans son canapé. Et l'on ne joue pas non plus aux mêmes jeux. Il n'y a pas de baston sur PC, et pas de jeux de stratégie sur console (ou souvent mal faits). Pour les Doom-like, Halo *vient de me mettre une belle claque. Les conversions PC/console vont se faire dans les deux sens, car c'est plus rentable pour tout le monde. Je commence déjà à me dire que le PC aura du mal à continuer à exiger des joueurs un tel investissement financier...*

Téléphone : bon, je l'ai sûrement déjà écrit, mais si vous voulez contacter la rédaction, faites-le par lettre ou par e-mail, mais nous ne pouvons prendre le temps de le faire par téléphone.

lesquels nous reviendrons le mois prochain), mais nous avons quand même commencé un guide dans ce numéro, pour expliquer comment débloquer les costumes, les personnages... Vous trouverez la suite dans les numéros à venir (il y a des tonnes de choses à dire sur ce jeu). Au passage, si vous découvrez des astuces, faites-nous signe.

T-SHIRT SPECIAL

Bonjour,
Comment puis-je me procurer un T-shirt Xbox ? (J'me suis abonné mais bon... pas dans les 1000 1ers. Pouvez-vous me dire ce qu'il y aura dans le DVD du n°1 (les démos jouables...) ? D'avance, merci.
A+

Thomas

Pour le DVD, là t'es fixé. Quant au T-shirt, il n'est pas impossible que nous en refassions s'il en manque.

BIDOUILLE

Bonjour,
Avez-vous déjà démonté une Xbox ? Je ne parle pas anglais, mais on m'a dit qu'il y a plein de sites sur le Net qui ont commencé à l'améliorer...

The Max

Dès qu'un nouveau truc sort, des dizaines de personnes se déchaînent sur le Net pour le disséquer, le tester... Personnellement, je préfère qu'ils ouvrent leur Xbox et pas la mienne. Ça fait sauter la garantie, et, pour le moment, il n'y a pas grand-chose à faire une fois la bête ouverte. On peut en effet changer des câbles, mais pour gagner une seconde par-ci par-là, c'est du bricolage. Si tu es juste curieux de savoir ce qu'il y a à l'intérieur, regarde les photos, c'est plus sûr :-)

RECLAMATION XBOX

Je sais que tu es devenu le rédac' chef du mag officiel de la Xbox, alors je t'écris sur ton premier n° [NDLR : plein de critiques sur le numéro spécial, à cause du comparatif console sur leur puissance respective]. Tu as choisi la mauvaise console ; il y en avait trois, dont une fantastique, et toi tu choisis celle qui va se planter. Moi, je donne un an avant que ton mag' doive fermer boutique, maintenant si tu veux discuter avec moi, mon pseudo MSN c'est : BIP, et mon n° ICQ est : REBIP.
Voilà, et à bientôt.

Killer Cube

Yo Killer,
J'aime les jeux vidéo, j'ai toujours eu toutes les consoles, et là je joue (en plus du PC) sur Dreamcast et sur GBA (même si je hais son écran sombre). Je n'ai pas acheté de PS2 parce qu'il n'y a pas assez de jeux qui m'attirent. Je n'achèterai pas de GameCube pour le moment parce qu'il n'y a pas assez de jeux, mais j'en emprunterai une au moins pour le Star Wars. *Personnellement, je me fous de savoir quelle console est la plus puissante, sinon je serais resté sur PC. Ce qui compte, c'est les jeux. Le reste n'est que prise de tête entre pros et antis :-) ICQ et MSN avec les lecteurs, c'est comme le téléphone, j'évite, sinon je n'arrête plus.*

TESTS LECTEURS

Vous venez d'acheter votre Xbox et vraisemblablement quelques jeux. Vous avez envie de nous dire ce que vous en pensez ? Content, pas content, d'accord ou non avec notre avis, écrivez-nous tout ça dans un fichier texte ou Word d'environ 800 signes. Vous pouvez aussi joindre votre photo si vous le souhaitez. Chaque mois, le meilleur test gagnera un jeu Xbox ou un accessoire.

COULEURS D'XBOX

Bonjour,
J'ai vu qu'il y avait des Xbox vertes, des grises... Quelle est la différence ? Est-ce qu'on pourra la peindre ?

Eric

Il existe aujourd'hui au moins quatre Xbox différentes : celle du commerce est noire, celle dite débug est vert transparent, celle du kit de développement est blanche, et celle de l'édition spéciale japonaise est gris transparent. Là où ça se complique, c'est que les debugs censées être vertes sont souvent noires, et seule une étiquette précise leur statut. Ce sont des Xbox qui ne lisent pas les jeux du commerce, seulement les versions previews et tests. Maintenant, tu peux toujours la repeindre si la couleur ne te plaît pas, mais comme il faudra l'ouvrir pour faire ça proprement, tu perdras ta garantie.

PRECISIONS SUR LA XBOX AMERICAINE

Bonjour,
Fidèle lecteur de *PC Jeux*, je suis heureux de vous retrouver ainsi que d'autres dans ce nouveau magazine. Désireux d'acheter une Xbox, j'ai la possibilité de me la procurer aux Etats-unis, et il me semble que c'est une opportunité à saisir (certitude d'avoir accès à des jeux non prévus en France... comme d'hab'). Je voudrais juste savoir quels sont les impératifs (en dehors d'un transfo) pour faire fonctionner la console sur une télé française. En clair, la télé doit-elle être compatible NTSC obligatoirement, ou autre ? Sinon, existe-t-il un moyen en dehors d'acheter une autre télé (la mienne a deux ans, mais pas NTSC). Merci.

Pierre.

Ta télé ne doit pas forcément être NTSC, tu peux utiliser le câble RVB qui sortira en même temps que la console ou encore un câble S-Vidéo (il te faudra donc l'adaptateur). Nous avons acheté deux Xbox US et l'une d'elles était HS (il y a 1 % d'Xbox qui ne fonctionnent pas aux Etats-Unis). En France, la garantie US ne s'appliquant pas, il faut renvoyer la console. Certains jeux ne sortiront pas ici, tous seront en tout cas moins chers là-bas, mais sache que tu dois payer des taxes en douane. Et que tu ne pourras pas lire les jeux français.

DOSSIER EDITEURS

Y aura-t-il des dossiers sur les éditeurs (historique, leurs anciens jeux, leurs projets...). Bon bah, voilà c'est tout (pour today...) ! ! !

Thomas

On fera des dossiers sur des développeurs ou des éditeurs, mais plus sur leur avenir que sur leur passé. On a aussi l'agenda de Big Blue Box, les gars de Project Ego.

EN BREF

Yo les gars
Y aura-t-il un adaptateur VGA comme sur Dreamcast ?
Microsoft nous a déjà dit que non. Dommage, mais il faudra simplement se rabattre sur un constructeur tiers pour pouvoir brancher la Xbox sur un moniteur informatique. L'intérêt ? La meilleure qualité d'image possible. Nous en avons déjà vu sur des sites (attention, ce sont souvent de simples convertisseurs), mais nous n'en avons pas encore testé.

Bonjour,
Aura-t-on droit à une Xbox spéciale comme au Japon ?
Non content de leur faire un prix d'amis, Microsoft se fend d'une version spéciale, gris transparent, avec un câble haute définition et un porte-clés (avec la signature de Bill). Mais rien n'est prévu pour l'Europe.

Pourquoi paiera-t-on plus cher en Europe que les autres ?
Officiellement pour plein de bonnes raisons : les taxes, le transport, tout ça. Maintenant, on sait aussi que l'Europe étant un marché moins hostile à la Xbox, ce n'est pas à nous que l'on doit faire le plus les yeux doux. Nous avons donc du mal à ne pas penser que nous allons payer pour les autres.

Salut tout le monde !
Les jeux s'installent-ils comme sur PC ?
Non, la Xbox démarre en moins de 15 secondes avec le jeu, seules des données sont stockées temporairement.

CONCOURS PHOTO

Si vous organisez des journées console chez vous (sur Halo, *au hasard hein) en invitant des potes autour de votre Xbox, ou si vous avez fait un petit nid d'amour à votre nouveau jouet, envoyez-nous des photos, par la poste ou même par mail. On publiera les meilleures d'entre elles, et, là aussi, il y aura des trucs à gagner (des jeux, des accessoires, etc.) !*

Edition spéciale : bon, c'est mal, mais comme il n'y a pas d'édition spéciale pour l'Europe et que je n'ai pas envie d'acheter une Xbox qui ne lira que des jeux japonais, j'aurais aimé qu'il n'y ait pas de zonage sur les Xbox. Une question de jours ?

DEAD OR ALIVE 3

Vous venez d'acheter *Dead or Alive*, et vous vous sentez un peu perdu sous cette avalanche de coups ? Pas de souci ! Cette rubrique va vous permettre de comprendre plus aisément les bases de *DOA* et de mieux maîtriser les différents personnages présents tout au long de ce jeu. Tous les mois, de nouveaux concepts et quatre nouveaux personnages seront passés au crible. De quoi relancer votre intérêt pour ce titre inépuisable !

UN PEU DE TECHNIQUE

Le premier thème de *Dead or Alive*, ce sont les fameux contres : un mouvement défensif spécial effectué avec le bon timing peut renverser l'attaque adverse et vous donner l'avantage dans un combat. Pour le réussir, il faut que vous anticipiez la « hauteur » à laquelle l'adversaire va frapper : il existe en effet trois hauteurs à *DOA*. Les coups dits « hauts », tout d'abord, sont ceux qui visent la tête, comme les coups de pied sautés ou les coups de poing directs. Pour les reconnaître, c'est très simple : ils passent au-dessus de votre tête lorsque vous êtes accroupi. Pour les renvoyer, pressez diagonale haut/arrière + garde.

HITOMI » ... Style : karaté.

Cette toute nouvelle héroïne reprend, vous le savez peut être, une partie des coups de Ein de *DOA2*. Hitomi est un bon mix entre agilité et force de frappe. C'est un personnage tourné vers l'attaque. Son style, assez rigide et donc facile à contrer, sera mis en échec par les combattants agiles ou bien les joueurs qui maîtrisent le renvoi d'attaque. Il faudra varier les hauteurs de frappe pour ne pas être contré à chaque impact. Heureusement, Hitomi dispose d'une grande force de dissuasion ainsi que d'un excellent mélange de coups vifs et lents. Globalement, elle est facile à jouer et possède des esquives très pratiques.

TROIS COUPS QUI DESTABILISENT

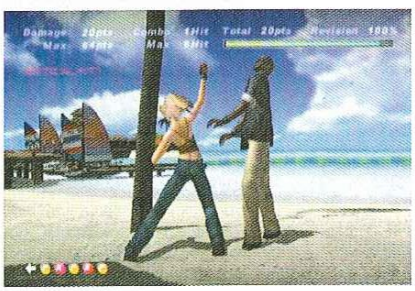
- Avant P + K.
- Avant avant K K.
- Arrière K.

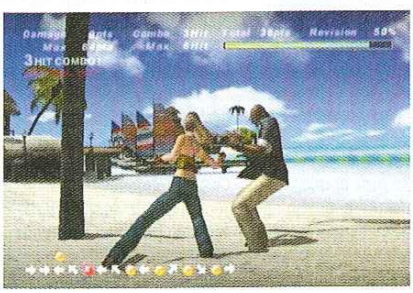
POUR MAITRISER :

- Bas bas P et bas bas K.

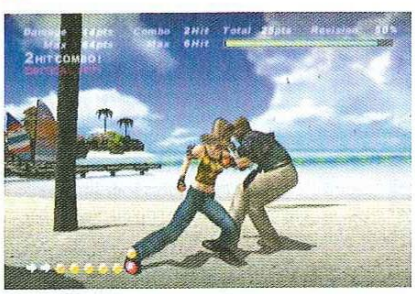
TROIS COMBOS

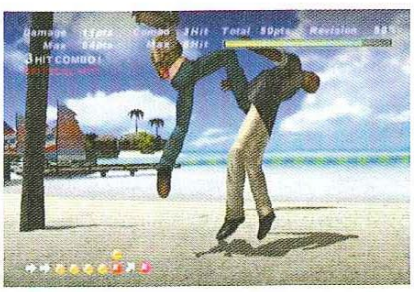
» Arrière P K P, diagonale haut/avant P, diagonale bas/avant P, diagonale haut/avant P K K.



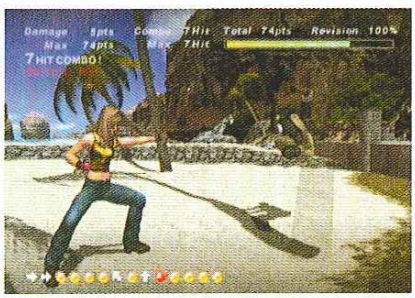


» Avant P P P, P + K, diagonale haut/avant K arrière P P P.





» Avant avant P P P, diagonale haut/arrière P K, P P P.



■ **Entraînez-vous :** le meilleur moyen de perfectionner ses combos est encore de les répéter autant de fois que possible dans le mode Sparring.

Les coups dits « milieu », ensuite, ou « axe » sont ceux qui visent l'estomac. La majorité des coups, effectués en avançant vers l'ennemi, appartiennent à cette catégorie. Attention, si vous êtes accroupi, ils vous touchent même si vous êtes en garde. Pour les renvoyer, pressez simplement arrière + garde.
Enfin, les coups à destination des jambes sont les coups dits « bas ». Vous ne pouvez les parer qu'accroupi. Avec un peu d'habitude, vous les anticiperez plus vite. Pour les renvoyer, effectuez diagonale bas/arrière + garde.
Le système de *DOA* est également basé sur les effets secondaires de certaines frappes : certains coups, en plus de faire mal, déstabilisent leur cible. Il existe plusieurs types de déséquilibres, plus ou moins grave en fonction du moment de l'impact : frapper un perso statique, qui courait vers vous ou tentait de vous frapper donne des résultats différents. Quoi qu'il en soit, une fois votre personnage déséquilibré, il ne peut plus se mettre en garde normalement. Son seul espoir consiste à effectuer un « contre » en suivant la méthode expliquée plus haut. Attention, un contre raté vous met, dans ce cas, dans une posture encore plus fâcheuse.

Note : Les combos que l'on vous propose sont issues de notre recherche personnelle, elles ne sont pas repêchées sur un quelconque site Internet. Nous les avons trouvées, nous les utilisons et nous vous les livrons telles quelles. Elles sont là pour que vous preniez plaisir à les refaire et à les placer en combat. Il n'y a rien de trop compliqué ou d'infaisable. Nous avons cherché à respecter l'esprit de chaque combattant en vous dévolant un petit éventail de ce dont il est capable.

JANN LEE » ... Style : jeet kune do.

Jann Lee, personnage culte, depuis le premier *Dead or Alive*, est un super héros du kung fu, et un certain Bruce L est son idole. Rapide, vif et également puissant, c'est l'un des combattants les plus doués du tournoi. Toutefois, la puissance de ses coups masque un peu leur manque de variété, et ses projections sont davantage effectuées pour le spectacle que pour les dégâts. Jann Lee n'est pas fait pour laisser ses adversaires respirer : avec de l'acharnement, il les induit en erreur sur les hauteurs de garde et parvient à les faire succomber sous son imparable coup de pied sauté du dragon (Quart de cercle avant + K).

TROIS COMBOS

» Diagonale avant/haut K, arrière K, diagonale arrière/haut K, P P P K.

» Arrière P, haut P P, P P P.

» P P P bas K, diagonal bas/avant K, P.

TROIS COUPS QUI DESTABILISENT

» Diagonale haut/arrière K.
» Arrière P.
» Avant avant P.

POUR MAITRISER :

» Bas bas P/K et bas bas FPK.

■ **Le coup parfait :** dans le mode d'entraînement, vous pouvez demander à l'ordinateur d'effectuer le coup ou la parade que vous désirez.

CHRISTIE » ... Style : boxe du serpent.

Ce nouveau personnage ressemble à s'y méprendre à une certaine King de la série *Art Of Fighting* ! Qu'à cela ne tienne, c'est comme son modèle un perso d'une grande classe et d'une grande versatilité. Ses multiples feintes et ses puissants coups circulaires exécutés en un clin d'œil et avec une grâce toute particulière auront tôt fait d'hypnotiser l'adversaire, sinon de calmer ses ardeurs offensives. Il faut toutefois bien connaître sa panoplie de coups pour ne pas se retrouver en position vulnérable : certains de ces enchaînements sont très vulnérables aux contres ou aux projections. Christie est un personnage qui recèle de grandes subtilités.

TROIS COUPS QUI DESTABILISENT

- Avant K.
- Diagonale haut/avant P.
- Arrière avant P.

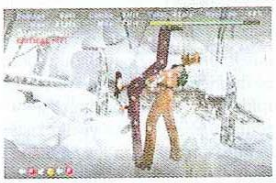
POUR MAITRISER :

- Bas bas P + K, P K bas + P.
- Diagonale bas/avant P + K, K ou P.

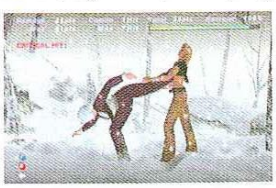
TROIS COMBOS

- Diagonale bas/avant x2 K, haut K, P + K, diagonale haut/avant K, avant Garde + K.

- Arrière K, diagonale bas/arrière P K, P K K bas K.



- Arrière garde + K, bas P P, diagonale haut/arrière K, avant avant K.



LEON » ... Style : commando sambo (lutte militaire russe).

Léon est une force de la nature. Il est doté d'une bonne allonge qui lui donne souvent un avantage à mi-distance, mais ce n'est que justice car il n'est ni rapide ni agile et ne possède pas de mouvement de retrait ou d'esquive. Les combos ne sont pas son fort, il se limite à quelques frappes violentes suivies, si l'occasion le permet, d'une projection aérienne. Sa spécialité c'est bien sûr le pliage ou origami composé du squelette de ses adversaires. Il se joue de manière offensive ou défensive selon l'attitude de votre adversaire, avec une préférence pour la défense. Son jeu est efficace mais un brin monotone.

TROIS COUPS QUI DESTABILISENT

- Garde + K.
- P + K.
- Diagonale haut/arrière + P.

POUR MAITRISER :

- Diagonale bas/avant x 2 P + Garde, P ou P + Garde.

Projections, surtout sur personnage accroupi.

TROIS COMBOS

- Avant avant P P, bas diagonale bas/arrière arrière + P, P avant P K.

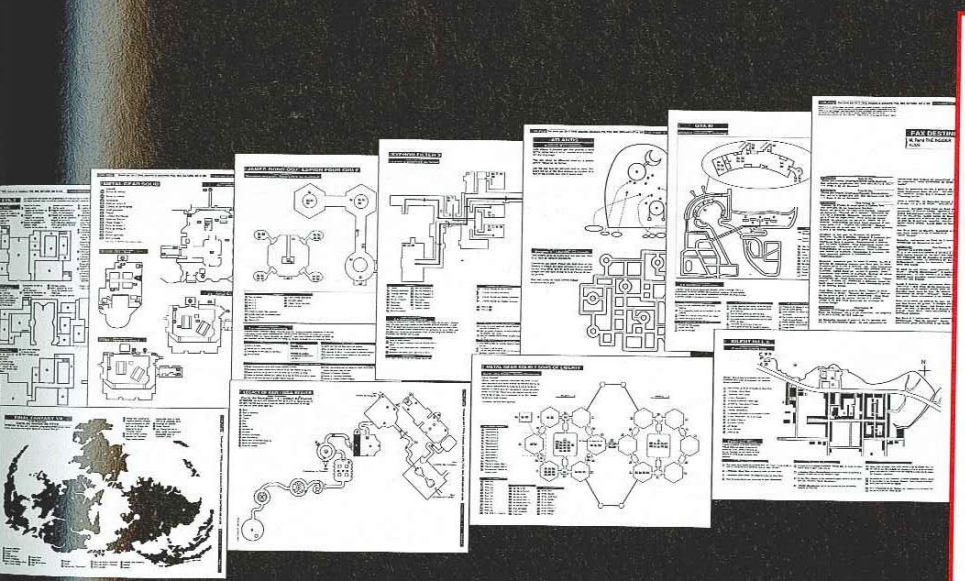
- Avant K, arrière P, arrière P K, P avant P P.

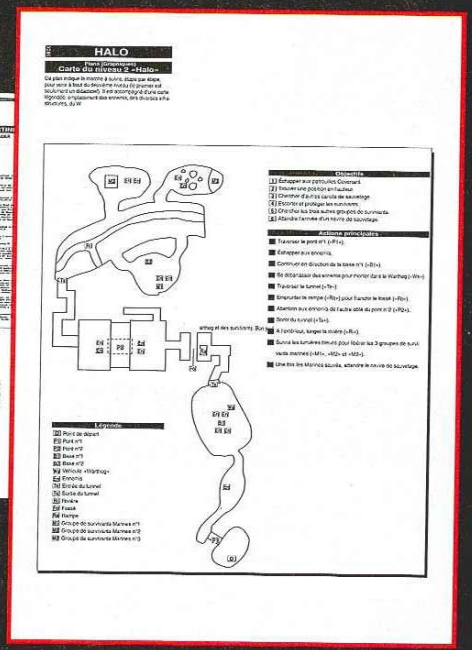
- Bas diagonale bas/arrière arrière + P, P diagonale haut/avant K, P P, P + Garde.

■ **Combos :** toujours dans le mode Sparring, pour chaque personnage, un nombre de combinaison à effectuer vous est proposé par l'ordi. Si vous allez au bout, peut-être gagnerez-vous quelques bonus...

+400 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS





COMMENT CA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

0900 70 233

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

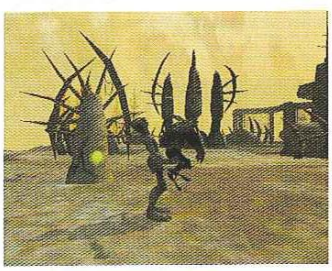
Pixel 3615: 089268: 0,34€/MN. 3617: 0,84€/MN. 0900: 0,45€/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

ASTUCES

Voici les conseils de jeu indispensables pour profiter au maximum de vos titres préférés.

ODDWORLD : L'ODYSSEE DE MUNCH

ABE SE PREND POUR SOLID SNAKE



Vous avez remarqué qu'il est possible de déplacer Abe sur la pointe des pieds en inclinant très légèrement le stick analogique. Ce faisant, il avance très lentement mais du même coup, il est totalement silencieux. Profitez-en pour passer derrière les gardes qui ne vous ont pas repérés. En lieu et place d'une prise de judo, saisissez-les à bras le corps pour les balancer à l'eau ou dans le précipice le plus proche !

JOUER AU TORERO

Les adversaires qui se jettent sur vous dès qu'ils vous aperçoivent peuvent être éliminés sans effort avec un peu d'habileté. Vous pouvez courir vers le bord d'un étang, et faire rapidement un saut en arrière pour qu'emportés par leur élan ils tombent à l'eau. Vous pouvez aussi courir vers une mine et bondir à la dernière seconde pour les laisser se faire sauter.

MUNCH DEVIENT VOTRE ZAPETTE

Dès que vous avez fait boire une canette de « Zap » à Munch, prenez le contrôle de Abe et prenez votre compagnon dans vos bras. Si vous avez été assez rapide, Munch est désormais en mode Tir à vue

et zappera tout ennemi qui passe à portée. Vous pouvez vous promener sans risque pendant un moment.

SOIGNER SON CAMARADE

Dans de nombreux niveaux, vous enverrez un personnage en exploration. Laissez donc l'autre près d'une machine à canettes qui rendent de la vie. Lorsque le personnage qui prend des risques n'a plus beaucoup de points de vie, laissez-le dans un coin. Prenez le contrôle de celui qui est encore indemne, prenez une canette au distributeur et changez immédiatement de personnage. Celui qui avait besoin de vie est soigné comme par magie.

GENMA ONIMUSHA

OBTENIR LA DERNIERE EPEE DU JEU

Pour obtenir le sabre ultime, acceptez le défi que vous lance l'homme-chenille (un individu moustachu qui aime se pendre par les pieds). Nettoyez les niveaux de l'outre monde l'un après l'autre jusqu'à dernier : vous y trouverez l'ocarina Bishamon. Utilisez-le pour ouvrir la paroi étrange près de la fontaine lumineuse des enfers, juste après le combat contre le boss nommé Marcellus. Le sabre ultime n'attendait que vous.

SPOILERS !

Ces quelques codes peuvent gâcher l'intérêt des jeux dans lesquels vous avez investi vos économies. A utiliser avec modération, donc.

AMPED : FREESTYLE SNOWBOARDING

Dans le menu d'options, choisissez « Triche » et entrez les codes suivants en respectant les majuscules.
Classés par degré de fourberie :
« **ChillinwSteezy** » = jouer avec

un sympathique pingouin en chemise hawaïenne !
« **RidinwRaven** » = jouer avec Raven, l'ambassadrice de la Xbox et sa super planche promotionnelle.
« **WhirlyGig** » = les rotations lors des figures sont décuplées

« **MegaLeg** » = votre personnage saute si haut qu'on finit par trouver le temps long en haut.
« **StickiT** » = active l'atterrissage assisté ! Ça ne vous permet toutefois pas d'atterrir sur la tête...
« **ZiPster** » = votre personnage prend bien plus de vitesse.
« **GimmeGimme** » = vous ouvre tous les niveaux. Spèce di flimmard !

■ **Magie :** dans *Onimusha*, même si votre jauge de mana est vide pour une des armes, ça ne veut pas dire qu'elle le soit aussi pour les autres...

Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix

Abonnement découverte

4 numéros

26,95 € seulement

(soit 176,78 F) au lieu de 35,96 € (soit 235,88 F)

Avec le DVD exclusif : avec les démos jouables des meilleurs jeux, les vidéos des futurs hits, et de nombreux add-on...

Le magazine officiel, les jeux en avant-première, les infos inédites, les tests sans concession, tout sur la Xbox.

25 % d'économie !

ABONNEMENT DECOUVERTE 4 NUMEROS

❑ OUI, je m'abonne pour **4 numéros à Xbox Magazine avec son DVD** au prix de 26,95 € seulement (soit 176,78 F) au lieu de 35,96 € (soit 235,88 F) - Je réalise une économie de 9,01 €

Je règle ma commande par :

❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France

❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / date de Validité : . . / . .

Votre magazine Xbox parait toutes les 4 semaines environ. En fonction de la date d'enregistrement de votre abonnement, votre premier numéro a recevoir sera soit le numéro à paraître, soit le numéro suivant, quelques semaines plus tard.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

E-mail : _____

Date : _____ **Signature** (obligatoire) **:**

Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 8,99 € (mars 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/02. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr). Offre valable jusqu'au 30/06/2002 dans la limite des stocks disponibles

UPA01

SUR LE DVD

SUR LE DVD

Comme chaque mois, vous retrouverez avec le magazine, le DVD exclusif utilisable dans votre Xbox. Vous y retrouverez systématiquement des démos des jeux du moment ainsi que les vidéos et bandes-annonces des titres en développement.

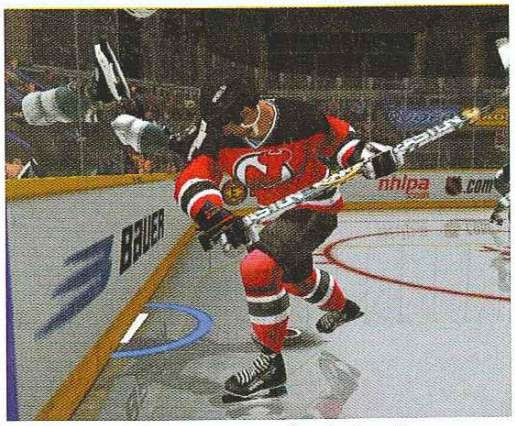
VIDEOS

LES BANDES-ANNONCES de :

- AMPED
- CEL DAMAGE
- DARK SUMMIT
- DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
- DEAD OR ALIVE 3
- MADDEN NFL 2002
- NEW LEGENDS
- PROJECT GOTHAM RACING
- SHREK
- THE THING

NHL HITZ 2002

INFOS
DEVELOPPEUR : MIDWAY
NOMBRE DE JOUEURS : 4



↑ **Encore un sport qui ne fait pas dans la dentelle.**

↑ **Un joueur de *NHL Hitz* prêt à mettre le feu à la glace.**

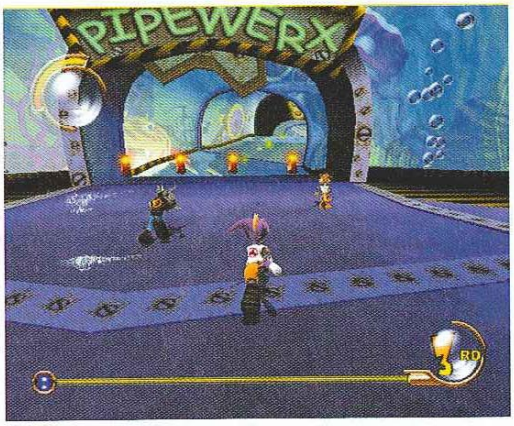
STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DEPLACEMENTS**

BOUTON A : **PASSE/SELECTION DU JOUEUR**
BOUTON B : **PROTEGER LE PALET/POUSSER**
BOUTON X : **SHOOT**
BOUTON Y : **360°**
GACHETTE L : **TURBO**
GACHETTE R : **TURBO**
BOUTON BLANC : **ACCLAMER**
BOUTON NOIR : **HUER**

Un jeu de hockey très orienté arcade où trois équipiers défendent leur embut dans chaque équipe. Tout à fait dans l'esprit du célèbre *NBA Jam* du même éditeur. Quatre joueurs peuvent prendre part au match de trois minutes proposé par cette démo. L'action va sans cesse d'une cage à l'autre, les joueurs se balancent allégrement contre les vitres qui entourent la patinoire laissant le public déchaîné plein d'admiration ou de dégoût. Assez facile à prendre en main, *NHL Hitz* fait parti de ces jeux bien défoulants au plaisir immédiat.

MAD DASH RACING

INFOS
DEVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOMBRE DE JOUEURS : 4



↑ **Des bonus se profilent à l'horizon.**

↑ **Il semblerait que le sanglier prépare un mauvais coup.**

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DEPLACEMENTS**
STICK ANALOGIQUE DROIT : **ACCELERER/FREINER**

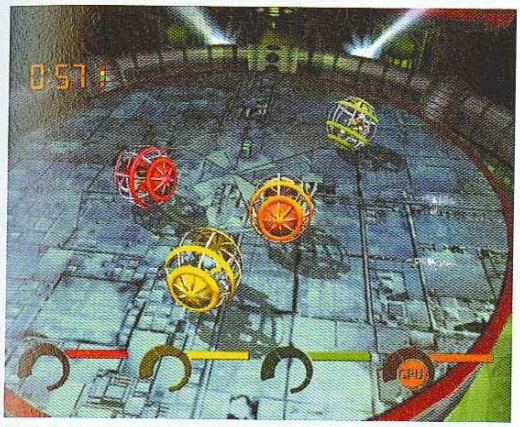
BOUTON A : **SAUT**
BOUTON B : **ATTAQUE**
BOUTON X : **GLISSADE**
BOUTON Y : **POUVOIR SPECIAL**
GACHETTE R : **BASH**
GACHETTE L : **DASH**

Mad Dash vous propose des courses effrénées dans des décors très colorés. Les personnages, tous à pied, possèdent des capacités spéciales et peuvent ramasser différents types de bonus sur leur parcours. Cette démo est limitée à un seul tableau mais quatre joueurs pourront prendre part à la fête en même temps en écran splitté. Comme nous l'avons dit dans le test, *Mad Dash* possède autant de bonnes intentions que de défauts grossiers. Mais peut-être les plus jeunes y trouveront-ils leur compte. Jugez par vous-même !

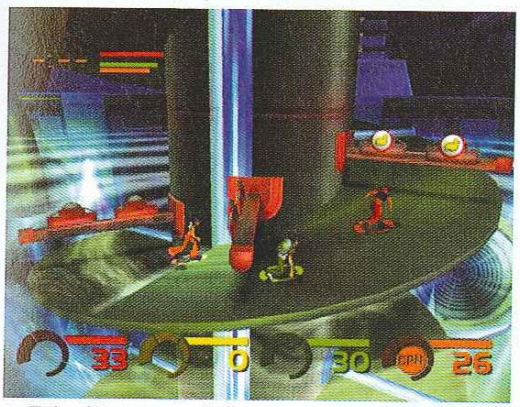
■ **Bonus :** des interviews (hélas, exceptionnellement uniquement en anglais), des concepteurs de la Xbox.

FUZION FRENZY

INFOS
DEVELOPPEUR : BLITZ GAMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4



Le Sumo : certainement l'épreuve la plus marrante.



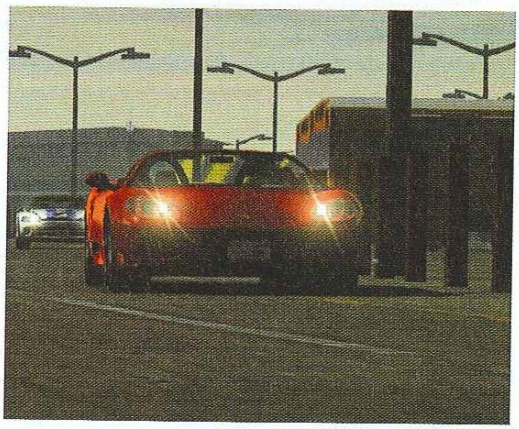
Twisted System : un challenge pour vos nerfs.

Le premier party game de la Xbox fait son apparition dans notre DVD. Une sélection de huit des épreuves les plus sympas du jeu développé par Blitz Games. *Fuzion Frenzy* n'a pas, comme vous avez pu voir dans les tests, fait l'unanimité dans la rédaction mais il est possible que certains y trouvent leur bonheur. Le mieux reste de vous faire votre propre idée avec cette version light. Attention néanmoins car cette démo regroupe plus ou moins ce qu'il y a de plus correct dans *Fuzion Frenzy*. Ne pensez pas que les quarante-cinq épreuves soit sympathiques, beaucoup d'entre elles se ressemblent hélas. Maintenant, si vous trouvez que ce titre ferait parfaitement l'affaire pour vos soirées entre amis, laissez-vous tenter si vous avez les moyens. Pour chaque épreuve, un petit menu indique les touches que vous devez utiliser.

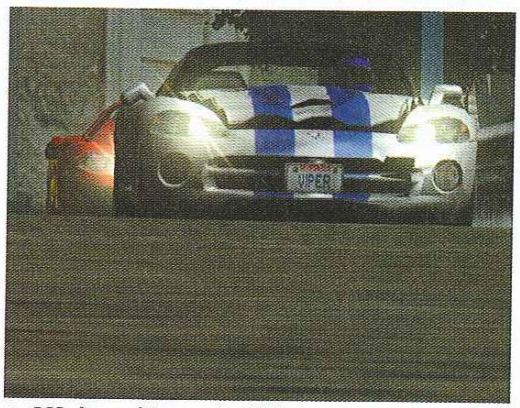
Au programme :
- **Knockout :** éjectez vos concurrents.
- **Space Tails :** collectez un maximum de diamants.
- **Special Delivery :** amenez les orbes au point indiqué.
- **Sumo :** faites tomber les boules adverses.
- **Tailblazer :** encerclez vos adversaires.
- **Twisted System :** évitez les obstacles sur le parcours.
- **Exterminator :** écrasez un maximum d'insectes.
- **Money Pool :** récoltez ce qui passe près du vortex.

PROJECT GOTHAM

INFOS
DEVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
NOMBRE DE JOUEUR : 1



Profitez des replays pour admirer la finition des engins.



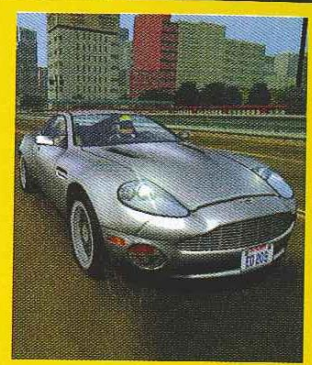
PGR gère parfaitement les dégâts sur les véhicules.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DIRECTION**
- STICK ANALOGIQUE DROIT : **ACCELERER/FREINER**
- CROIX DIRECTIONNELLE : **DIRECTION**
- BOUTON A : **FREIN A MAIN**
- BOUTON B : **VITESSE SUPERIEURE**
- BOUTON X : **VITESSE INFERIEURE**
- BOUTON Y : **VUE ARRIERE**
- GACHETTE L : **FREINER**
- GACHETTE R : **ACCELERER**
- BOUTON BLANC : **CHANGER LA VUE**
- BOUTON NOIR : **CHANGER LA VUE**

Le dernier né de Bizarre Créations est un jeu de conduite où le style compte souvent plus que la vitesse. La démo, présente sur le DVD, donne accès à 4 challenges. Vous pouvez régler la difficulté du jeu et choisir, en début de partie, parmi l'un des 3 modèles de caisses. Après chaque parcours, profitez des superbes replays.
- **Hot Lap :** un contre la montre sur trois tours.
- **Street Race :** une course contre cinq autres pilotes.
- **One on One :** course simple, un contre un.
- **Style Challenge :** un maximum de kudos à obtenir en réalisant de beaux dérapages.

X GAMES

CONCOURS PROJECT GOTHAM RACING



Pour chaque numéro, nous organisons une compétition entre tous les lecteurs du magazine. Pour participer, rien de plus simple, Il suffira souvent d'insérer notre DVD et de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, il faudra prendre une photo (classique ou numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier :

Magazine Officiel Xbox
X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail
xboxmag@futurenet.fr

Ce mois-ci, c'est sur *Project Gotham Racing* qu'il faudra démontrer tout votre talent de pilote sur deux types de challenges.

»Hot lap : effectuez le meilleur temps sur trois tours de circuits.

»Style Challenge : accumulez un maximum de kudos sur votre parcours.

Les gagnants recevront de nombreux lots (jeux, joypads, accessoires divers...)

■ **Evident ? :** n'oubliez pas de préciser toutes vos coordonnées. Ce serait dommage que nous ne les ayons pas surtout si vous gagnez quelque chose.

LE MOIS PROCHAIN

DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

en vente le 3 avril 2002

Le Magazine officiel Xbox

» DU NOUVEAU SUR :

» YAGER
Un superbe shoot'em-up/aventure.

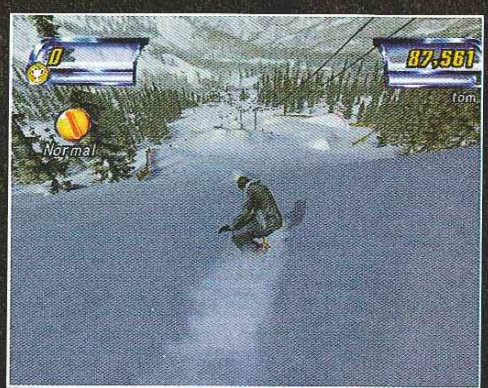
» MOTO GP
N'oubliez pas votre casque !

» SUR LE DVD
LES DEMOS EXCLUSIVES DE :

» WRECKLESS

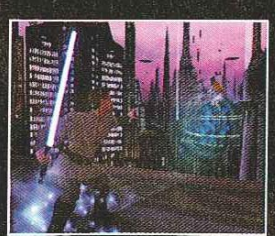
» BLOOD WAKE

» DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2



» AMPED : FREESTYLE SNOWBOARDING

» LES TESTS DE :



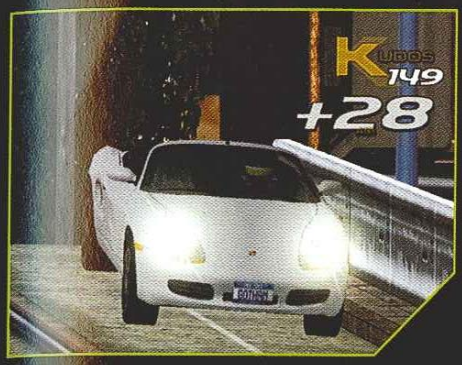
OBI-WAN
Pour le premier titre Star-Wars sur Xbox, LucasArts retrouvera-t-il la Force ?

WRECKLESS
De l'action non-stop à 200 à l'heure dans les rues de Hong-Kong.

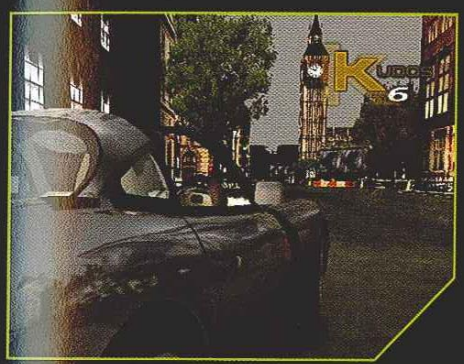
RALLISPORT CHALLENGE
Digital Illusions va vous scotcher à la route !

JET SET RADIO FUTURE
Dans le futur, on se déplacera tous en rollers...

GUN VALKYRIE
Sega aime la Xbox et ça se voit !



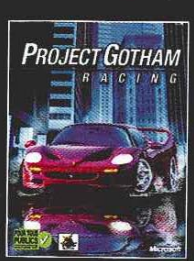
SANS STYLE, VOUS N'IREZ PAS LOIN.



XBOX

Etes-vous prêt pour Project Gotham Racing? Project Gotham n'est pas un jeu de course comme les autres mais une expérience unique où le style de pilotage a autant d'importance que le chronomètre. Sur plus de 200 circuits et au volant des vingt-neuf plus belles voitures jamais construites, disputez des courses folles en plein cœur de Londres, Tokyo, San Francisco et New York. Faire le spectacle ou foncer. Inutile de choisir, vous devrez tout maîtriser.

PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™*



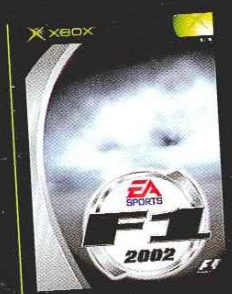
www.xbox.com/fr/projectgotham

*JOUEZ PLUS. JOUEZ A PROJECT GOTHAM RACING™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Project Gotham Racing, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Les noms de produits et sociétés sus mentionnés peuvent être des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Ferrari, Ferrari F50, tous les logos associés, ainsi que le design spécifique de la Ferrari F50 sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Autorisation provenant de Dr. Ing h.c.F. Porsche AG fait l'objet de certains brevets. Porsche et Boxster S sont des marques déposées de Dr. Ing. H.c.F. Porsche AG. La Marque TT est utilisée par Microsoft sous autorisation expresse écrite de AUDI AG. La ressemblance au TVR Tuscan est utilisée sous autorisation et est la propriété de TVR Engineering LTD. Aston Martin et Vanquish sont des marques déposées de Ford Motor Company et licenciées à Microsoft.

EA SPORTS

EA GAMES

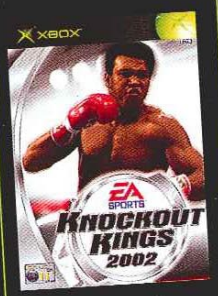
vous présentent leurs jeux sur XBOX



F1 2002

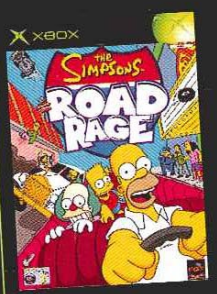
NBA LIVE 2002

NHL 2002



KNOCKOUT KINGS 2002

CEL DAMAGE



THE SIMPSONS ROAD RAGE

FOX INTERACTIVE

Distribué par Electronic Arts

DISPONIBLES LE 14 MARS 2002

Electronic Arts et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. ©2001 © 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. **NBA 2002™ Xbox** : Les logos de la NBA et des équipes de la NBA utilisés dans ce jeu sont des marques commerciales, créations protégées par les lois du copyright et autres formes de la propriété intellectuelle appartenant à la NBA Properties, Inc. ainsi qu'aux équipes concernées, et ne peuvent être utilisés, en tout ou partie, sans le consentement préalable de la NBA Properties, Inc. ©2001 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. **NHL 2002™ Xbox** : NHL, National Hockey League, NHL Shield et la Stanley Cup sont des marques commerciales ou des marques déposées de la National Hockey League. Les marques et les logos de la NHL et des équipes présentés dans ce jeu appartiennent à la NHL ou à leur équipe respective et ne peuvent être reproduits sans le consentement écrit préalable de NHL Enterprises, L.P. © 2001 NHL. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la National Hockey League. National Hockey League Players' Association. NHLPA et le logo de la NHLPA sont des marques commerciales de la NHLPA utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. © NHLPA. Produit sous licence officielle de la NHLPA. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA SPORTS™ est une marque Electronic Arts™. **Knockout Kings™ 2002 Xbox** : © 2001 Electronic Arts Inc. Knockout est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Dolby et le symbole double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. L'image de Mohammed Ali a été courtoisement prêtée par G.O.A.T., Inc. EA SPORTS™ est une marque d'Electronic Arts™. **CELL DAMAGE** : © 2002 Pseudo Interactive Inc. Tous droits réservés. Cel Damage est une marque commerciale de Pseudo Interactive Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. 1438711. **F1 2002** : "Formula One", "Formula 1", "F1" et "FIA Formula One World Championship" ainsi que leurs traductions et permutations sont des marques commerciales du groupe d'entreprises Formula One. Produit officiel de la FIA Formula One World Championship sous licence de la Formula One Administration Limited. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif. **Simpsons Road Rage** : © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. The Simpsons, Fox Interactive et leur logo respectif sont des marques commerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation.